



# احکام بازی‌های رایانه‌ای

پژوهشگاه  
الهیة معارف  
و اندیشه اسلامی

محمود جادلی



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

# احکام بازی های رایانه ای

نویسنده:

محمود صادقی

ناشر چاپی:

معروف

ناشر دیجیتالی:

مرکز تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان

## فهرست

۵	فهرست
۱۴	احکام بازی های رایانه ای
۱۴	مشخصات کتاب
۱۵	اشاره
۱۹	فهرست مطالب
۳۳	سخن پژوهشکده
۳۹	پیشگفتار
۴۳	بخش اول: کلیات
۴۳	اشاره
۴۵	مقدمه
۴۷	تعریف بازی های رایانه ای
۴۷	پیشینه بازی های رایانه ای
۴۸	ضرورت تحقیق
۴۹	سخنی با والدین
۵۲	پاسخ به یک شبهه
۵۵	بخش دوم: اهداف بازی های رایانه ای خارجی
۵۵	اشاره
۵۷	مقدمه
۵۹	فصل اول: اهداف اعتقادی بازی های رایانه ای غربی
۵۹	اشاره
۵۹	۱. نفی یگانگی و قدرت خدای متعال
۶۱	۲. نفی معاد و قیامت
۶۳	۳. تحریف ظهور حضرت مهدی علیه السلام
۶۴	۴. ترویج تفکرات غلط و انحرافی

۶۵	۵. تغییر مفاهیم دینی
۶۶	۶. اسلام هراسی
۷۰	فصل دوم: اهداف ضد اخلاقی بازی های رایانه ای غربی -
۷۰	مقدمه
۷۰	اشاره
۷۱	۱. قبح زدایی از گناه
۷۳	۲. ترویج مسائل جنسی و شهوانی
۷۵	فصل سوم: اهداف فرهنگی - اجتماعی بازی های رایانه ای غربی
۷۵	۱. ترویج سبک زندگی غربی
۷۶	۲. تضعیف جایگاه زن و خانواده
۷۶	اشاره
۷۷	الف) زنان، موجوداتی بی احساس و خشن
۷۸	ب) زنان، موجودی فریب دهنده و جذاب
۸۰	ج) ترویج و تشویق به مجرد ماندن زنان:
۸۰	۳. قهرمان و اسطوره سازی
۸۳	فصل چهارم: اهداف سیاسی بازی های رایانه ای غربی
۸۳	۱. القای ناچی بودن آمریکا
۸۴	۲. آماده سازی برای جنگهای آینده
۸۵	۳. پاک کردن جنایات آمریکا
۸۶	فصل پنجم: اهداف اقتصادی بازی های رایانه ای غربی
۸۶	درآمدزایی بازیها
۸۸	استفتاء
۹۰	فصل ششم: اهداف نظامی بازی های رایانه ای غربی
۹۰	آموزش و پرورش دادن نیرو
۹۳	بخش سوم: فواید بازی های رایانه ای
۹۳	اشاره

۹۵	فوائد بازی های رایانه ای
۹۵	اشاره
۹۵	۱. آموزش مفاهیم عالی انسانی
۹۶	۲. افزایش قدرت تصمیم گیری
۹۶	۳. رشد یادگیری
۹۶	۴. کاهش استرس و افسردگی
۹۷	۵. اجتماعی شدن بچه ها
۹۷	۶. کاهش درد و بیماری
۹۷	اشاره
۹۹	استفتاء
۱۰۰	۷. کسب مهارت های لازم و مفید
۱۰۲	بخش چهارم: آسیب های جسمی و روحی بازی های رایانه ای
۱۰۲	اشاره
۱۰۳	فصل اول: آسیب های اعتقادی بازی های رایانه ای
۱۰۵	فصل دوم: آسیب های اخلاقی بازی های رایانه ای
۱۰۵	۱. عادی سازی انجام ردایل اخلاقی
۱۰۸	۲. ظهور صفات ردیله پنهانی
۱۱۱	فصل سوم: آسیب های اجتماعی بازی های رایانه ای
۱۱۱	۱. افزایش جرم و جنایت
۱۱۲	۲. متزلزل شدن روابط خانواده
۱۱۲	۳. دوری از وظایف واقعی
۱۱۴	۴. ترس از فرزنددار شدن
۱۱۶	فصل چهارم: آسیب های روانی بازی های رایانه ای
۱۱۶	۱. خشونت طلبی
۱۱۶	اشاره
۱۲۵	استفتاء

۲. تقلید گفتار نامناسب ..... ۱۲۵
۳. زمینه ساز از خود بیگانگی ..... ۱۲۶
۴. همانندسازی اتفاقات دنیای مجازی در دنیای واقعی ..... ۱۲۷
۵. منزوی شدن ..... ۱۲۷
۶. قانون گریزی ..... ۱۲۸
۷. توهم زدگی ..... ۱۲۹
۸. اعتیاد به بازی ..... ۱۲۹
- فصل پنجم: آسیبهای جسمی بازی های رایانه ای ..... ۱۳۳
۱. ضعف بینایی چشم ..... ۱۳۳
- اشاره ..... ۱۳۳
- استفتاء ..... ۱۳۳
۲. فشار به ستون فقرات ..... ۱۳۴
۳. بیماریهای پوستی ..... ۱۳۴
۴. تشدید بیماری صرع ..... ۱۳۵
۵. چاقی و اضافه وزن ..... ۱۳۶
۶. تحریک قوای جنسی ..... ۱۳۷
۷. بلوغ زودرس ..... ۱۳۷
۸. آسیب دیدن مغز ..... ۱۳۹
۹. شب ادراری ..... ۱۴۰
۱۰. ضربان قلب بالا ..... ۱۴۱
۱۱. ضعف ارگانیک بدن ..... ۱۴۱
- اشاره ..... ۱۴۱
- راه های پیشگیری از آسیبهای جسمی بازی های رایانه ای ..... ۱۴۲
- فصل ششم: آسیبهای امنیتی بازی های رایانه ای ..... ۱۴۵
- اشاره ..... ۱۴۵
- استفتاء ..... ۱۴۶

- ۱۴۷ ..... جاسوسی با بازی های رایانه ای
- ۱۴۸ ..... خراب شدن سیستم توسط بازی های رایانه ای
- ۱۵۰ ..... فصل هفتم: آسیبهای اقتصادی بازی های رایانه ای
- ۱۵۰ ..... ۱. ضرر اقتصادی به فرد و خانواده
- ۱۵۰ ..... اشاره
- ۱۵۲ ..... استفتاء
- ۱۵۳ ..... استفتاء
- ۱۵۳ ..... ۲. ضرر به اقتصاد ملی
- ۱۵۳ ..... اشاره
- ۱۵۵ ..... استفتاء
- ۱۵۷ ..... فصل هشتم: آسیبهای تحصیلی بازی های رایانه ای
- ۱۵۷ ..... اُفت تحصیلی
- ۱۵۷ ..... اشاره
- ۱۵۸ ..... استفتاء
- ۱۵۹ ..... بخش پنجم: توهین در بازی های رایانه ای خارجی
- ۱۵۹ ..... اشاره
- ۱۶۰ ..... توهین به دینها و قومیتها
- ۱۶۰ ..... اشاره
- ۱۶۱ ..... فصل اول: توهین به مقدسات
- ۱۶۱ ..... ۱. توهین به خدای متعال
- ۱۶۱ ..... ۲. توهین به فرشتگان الهی
- ۱۶۲ ..... ۳. توهین به بهشت و جهنم
- ۱۶۳ ..... ۴. توهین به پیامبر اکرم صلی الله علیه و آله
- ۱۶۴ ..... ۵. توهین به قرآن کریم
- ۱۶۵ ..... ۶. توهین به اهل بیت علیهم السلام
- ۱۶۷ ..... ۷. توهین به مکانهای مقدس و متبرک



۱۶۸	فصل دوم: توهین به مسلمانان
۱۷۱	فصل سوم: توهین به ایران و ایرانیان
۱۷۵	بخش ششم: تولید بازی های رایانه ای
۱۷۵	اشاره
۱۷۷	فصل اول: تولید بازی های رایانه ای داخلی
۱۷۷	ضرورت تولید
۱۷۸	استفتاء
۱۸۳	فصل دوم: محتوای بازی های داخلی
۱۸۳	محتوای جذاب و اثرگذار
۱۸۴	استفتاء
۱۸۷	بخش هفتم: توزیع بازی های رایانه ای
۱۸۷	اشاره
۱۸۹	فصل اول: نظارت بر سایتها و فروشندگان بازی های رایانه ای
۱۸۹	لزوم نظارت جدی
۱۹۰	استفتاء
۱۹۲	استفتاء
۱۹۲	تبلیغ بازی های رایانه ای
۱۹۳	استفتاء
۱۹۴	مسئولیت شرکتهای اینترنتی
۱۹۶	فصل دوم: احکام فروشندگان بازی های رایانه ای
۱۹۶	نقش مؤثر فروشندگان در فرهنگ
۱۹۸	اشتغال در فروشگاه بازی های رایانه ای
۱۹۸	خرید و فروش بازی های مستهجن و انحرافی
۱۹۹	نگهداری بازی های رایانه ای منحرف و مستهجن
۲۰۰	استفتاء
۲۰۱	دانلود کردن

- ۲۰۲ ..... فروش فیلتر شکن
- ۲۰۳ ..... رایت بازی های رایانه ای
- ۲۰۳ ..... حکم فقهی
- ۲۰۴ ..... سوالات شرعی
- ۲۰۶ ..... تأییدات بنیاد ملی بازی های رایانه ای
- ۲۰۷ ..... پیک موتوری و بازی رایانه ای
- ۲۰۸ ..... خمس بازی رایانه ای
- ۲۰۸ ..... تولید قاب بازی رایانه ای
- ۲۰۹ ..... قانون بازی های رایانه ای
- ۲۱۰ ..... فصل سوم: احکام گیم نت و خدمات رایانه ای
- ۲۱۰ ..... امکانات گیم نت
- ۲۱۱ ..... استفتاء
- ۲۱۱ ..... شرط سنی مشتریان گیم نت
- ۲۱۲ ..... استفتاء
- ۲۱۳ ..... درآمد گیم نت ها
- ۲۱۳ ..... حکم فقهی
- ۲۱۴ ..... استفتاء
- ۲۱۶ ..... بازیابی و ریکاوری بازی رایانه ای
- ۲۱۸ ..... بخش هشتم: کاربران بازی های رایانه ای
- ۲۱۸ ..... اشاره
- ۲۱۹ ..... فصل اول: بایدها و نبایدهای استفاده از بازی رایانه ای
- ۲۱۹ ..... اعتدال در انجام بازی رایانه ای
- ۲۲۰ ..... استفتاء
- ۲۲۱ ..... استفتاء
- ۲۲۱ ..... استفاده از بازی های مبتدل و مستهجن
- ۲۲۳ ..... استفاده از بازی های انحرافی

- ۲۲۴ ..... نگهداری بازی رایانه ای مستهجن
- ۲۲۴ ..... استفاده از فیلتر شکن
- ۲۲۵ ..... استفتاء
- ۲۲۶ ..... دانلود بازی رایانه ای
- ۲۲۷ ..... برد و باخت در بازی های رایانه ای
- ۲۲۷ ..... قوانین قمار و شرط بندی
- ۲۲۸ ..... سوالات فقهی
- ۲۳۰ ..... چت در بازی رایانه ای
- ۲۳۱ ..... استفتاء
- ۲۳۱ ..... بلوتوث کردن بازی رایانه ای
- ۲۳۲ ..... استفتاء
- ۲۳۲ ..... موسیقی های بازی رایانه ای
- ۲۳۳ ..... استفتاء
- ۲۳۴ ..... نهی از منکر و بازی رایانه ای
- ۲۳۵ ..... خمس بازی رایانه ای
- ۲۳۶ ..... بازی های رایانه ای دوبله
- ۲۳۶ ..... استفتاء
- ۲۳۸ ..... فصل دوم: والدین و بازی های رایانه ای
- ۲۳۸ ..... کودکان و بازی رایانه ای
- ۲۳۹ ..... استفتاء
- ۲۴۱ ..... نظارت والدین بر فرزندان
- ۲۴۳ ..... فصل سوم: توصیه هایی درباره بازی های رایانه ای
- ۲۴۹ ..... آدرس دفاتر مراجع تقلید
- ۲۴۹ ..... مقام معظم رهبری
- ۲۴۹ ..... آیت الله سیستانی
- ۲۵۰ ..... آیت الله شبیری زنجانی

- آیت الله مکارم شیرازی ..... ۲۵۰
- آیت الله وحید خراسانی ..... ۲۵۰
- آیت الله نوری همدانی ..... ۲۵۰
- آیت الله صافی گلپایگانی ..... ۲۵۱
- منابع ..... ۲۵۲
- کتابها ..... ۲۵۲
- مجلات، ماهنامه و فصلنامه ..... ۲۵۵
- سایتها ..... ۲۵۶
- درباره مرکز ..... ۲۶۰

## احکام بازی های رایانه ای

### مشخصات کتاب

سرشناسه : صادقی، محمود، ۱۳۶۲ -

عنوان و نام پدیدآور : احکام بازی های رایانه ای / محمود صادقی؛ [به سفارش پژوهشکده امر به معروف و نهی از منکر].

مشخصات نشر : قم: نشر معروف، ۱۳۹۴.

مشخصات ظاهری : ۲۴۰ ص.؛ ۱۱×۱۹/۵ س.م.

فروست : فقه و زندگی؛ ۴۰.

شابک : ۴۳۰۰۰ ریال ۹۷۸-۶۰۰-۶۶۱۲-۴۵-۴

وضعیت فهرست نویسی : فایا

یادداشت : کتابنامه : ص. ۲۳۱ - ۲۴۰؛ همچنین به صورت زیرنویس .

موضوع : بازی های کامپیوتری

موضوع : بازی های کامپیوتری (فقه)

موضوع : مسائل مستحدثه

موضوع : فتوا های شیعه -- قرن ۱۴

شناسه افزوده : ستاد احیاء امر به معروف و نهی از منکر. پژوهشکده امر به معروف و نهی از منکر

رده بندی کنگره : GV۱۴۶۹/۱۵/ص۲الف۳ ۱۳۹۴

رده بندی دیویی : ۷۹۴/۸

شماره کتابشناسی ملی : ۴۰۴۳۶۶۵

به سفارش: ستاد احیای امر به معروف و نهی از منکر و پژوهشکده امر به معروف و نهی از منکر











سخن پژوهشگرده ..... ۱۵

پیشگفتار..... ۲۱

بخش اول: کلیات

مقدمه..... ۲۷

تعریف بازی های رایانه ای ..... ۲۹

پیشینه بازی های رایانه ای ..... ۲۹

ضرورت تحقیق ..... ۳۰

سخنی با والدین ..... ۳۱

پاسخ به یک شبهه ..... ۳۴

بخش دوم اهداف بازی های رایانه ای خارجی

مقدمه..... ۳۹

فصل اول: اهداف اعتقادی بازی های رایانه ای غربی... ۴۱

۱. نفی یگانگی و قدرت خدای متعال ..... ۴۱
۲. نفی معاد و قیامت ..... ۴۳
۳. تحریف ظهور حضرت مهدی ..... ۴۵. ۴. ترویج تفکرات غلط و انحرافی ..... ۴۶
۵. تغییر مفاهیم دینی ..... ۴۷
۶. اسلام هراسی ..... ۴۸
- فصل دوم: اهداف ضد اخلاقی بازی های رایانه ای غربی ..... ۵۲
- مقدمه ..... ۵۲ ۱ قبح زدایی از گناه ..... ۵۳
۲. ترویج مسائل جنسی و شهوانی ..... ۵۳
- فصل سوم: اهداف فرهنگی - اجتماعی بازی های رایانه ای غربی ..... ۵۷
۱. ترویج سبک زندگی غربی ..... ۵۷
۲. تضعیف جایگاه زن و خانواده ..... ۵۸ (الف) زنان، موجوداتی بی احساس و خشن ..... ۵۹
- (ب) زنان، موجوداتی فریب دهنده و جذاب ..... ۶۰ (ج) ترویج و تشویق به مجرد ماندن زنان ..... ۶۲
۳. قهرمان و اسطوره سازی ..... ۶۲
- فصل چهارم: اهداف سیاسی بازی های رایانه ای غربی ..... ۶۵
۱. القای ناجی بودن آمریکا ..... ۶۵
۲. آماده سازی برای جنگ های آینده ..... ۶۶
۳. پاک کردن جنایات آمریکا ..... ۶۷
- فصل پنجم: اهداف اقتصادی بازی های رایانه ای غربی ..... ۶۸ درآمذزایی بازی ها ..... ۶۸

استفتاء ..... ۷۰

فصل ششم: اهداف نظامی بازی های رایانه ای غربی ۷۲

آموزش و پرورش دادن نیرو ..... ۷۲

بخش سوم فواید بازی های رایانه ای

۱. آموزش مفاهیم عالی انسانی.....۷۷۲۲.افزایش قدرت تصمیم گیری.....۷۸

۳. رشد یادگیری.....۷۸

۴. کاهش استرس و افسردگی ..... ۷۸

۵. اجتماعی شدن بچه ها ..... ۷۹

۶. کاهش درد و بیماری ..... ۷۹ استفتاء ..... ۸۱. کسب مهارت های

لازم و مفید..... ۸۲

بخش چهارم آسیب های جسمی و روحی بازی های رایانه ای

فصل اول: آسیب های اعتقادی بازی های رایانه ای ..... ۸۵

فصل دوم: آسیب های ضداخلاقی بازی های رایانه ای ..... ۸۷

۱. عادی سازی انجام رذایل اخلاقی ..... ۸۷۲. ظهور صفات رذیله پنهانی..... ۹۰

فصل سوم: آسیب های اجتماعی بازی های رایانه ای ۹۳

افزایش جرم و جنایت ..... ۹۳

ص: ۷

۲. متزلزل شدن روابط خانواده ..... ۹۴
۳. دوری از وظایف واقعی ..... ۹۴
۴. ترس از فرزنددار شدن ..... ۹۶
- فصل چهارم: آسیب های روانی بازی های رایانه ای ..... ۹۸
۱. خشونت طلبی ..... ۹۸
- استفتاء ..... ۱۰۷
۲. تقلید گفتار نامناسب ..... ۱۰۷
۳. زمینه ساز از خود بیگانگی ..... ۱۰۸
۴. همانندسازی اتفاقات دنیای مجازی در دنیای واقعی ..... ۱۰۹
۵. منزوی شدن ..... ۱۰۹
۶. قانون گریزی ..... ۱۱۰
۷. توهم زدگی ..... ۱۱۱ اعتیاد به بازی ..... ۱۱۱
- فصل پنجم: آسیب های جسمی بازی های رایانه ای ..... ۱۱۵
۱. ضعف بینایی چشم ..... ۱۱۵ استفتاء ..... ۱۱۵
۲. فشار به ستون فقرات ..... ۱۱۶
۳. بیماری های پوستی ..... ۱۱۶
۴. تشدید بیماری صرع ..... ۱۱۷
۵. چاقی و اضافه وزن ..... ۱۱۸
۶. تحریک قوای جنسی ..... ۱۱۹
۷. بلوغ زودرس ..... ۱۱۹

۸. آسیب دیدن مغز.....۱۲۱

۹. شب ادراری.....۱۲۲

ص: ۸

۱۰. ضربان قلب بالا ..... ۱۲۳

۱۱. ضعف ارگانیک بدن ..... ۱۲۳

۱۲۴..... راههای پیشگیری از آسیب های جسمی بازی های رایانه ای

فصل ششم: آسیب های امنیتی بازی های رایانه ای ..... ۱۲۷

استفتاء ..... ۱۲۸ جاسوسی با بازی های رایانه ای ..... ۱۲۹

خراب شدن سیستم توسط بازی های رایانه ای ..... ۱۳۰

فصل هفتم: آسیب های اقتصادی بازی های رایانه ای ..... ۱۳۲

۱. ضرر اقتصادی به فرد و خانواده ..... ۱۳۲

استفتاء ..... ۱۳۴

۲. ضرر به اقتصاد ملی ..... ۱۳۵

استفتاء ..... ۱۳۷

فصل هشتم: آسیب های تحصیلی بازی های رایانه ای ..... ۱۳۹

افت تحصیلی ..... ۱۳۹

استفتاء ..... ۱۴۰

بخش پنجم توهین در بازی های رایانه ای خارجی

توهین به دین ها و قومیتها ..... ۱۴۲

فصل اول: توهین به مقدسات ..... ۱۴۳

۱. توهین به خدای متعال ..... ۱۴۳

۲. توهین به فرشتگان الهی ..... ۱۴۳

۳. توهین به بهشت و جهنم ..... ۱۴۴





۴. توهین به پیامبر اکرم (صلی الله علیه و آله)..... ۱۴۵

۵. توهین به قرآن کریم ..... ۱۴۶

۶. توهین به اهل بیت (علیهم السّلام) ..... ۱۴۷

۷. توهین به مکان های مقدس و متبرک ..... ۱۴۹

فصل دوم: توهین به مسلمانان ..... ۱۵۰

فصل سوم: توهین به ملت ایران..... ۱۵۳

بخش ششم تولید بازی های رایانه ای

فصل اول: تولید بازی های رایانه ای داخلی..... ۱۵۹

ضرورت تولید ..... ۱۵۹

استفتاء..... ۱۶۰

فصل دوم: محتوای بازی های داخلی ..... ۱۶۵

محتوای جذاب و اثرگذار..... ۱۶۵

استفتاء..... ۱۶۶

بخش هفتم توزیع بازی های رایانه ای

فصل اول: نظارت بر سایت ها و فروشندگان بازی های رایانه ای ..... ۱۷۱

لزوم نظارت جدی ..... ۱۷۱

استفتاء ..... ۱۷۴

تبلیغ بازی های رایانه ای ..... ۱۷۴

استفتاء..... ۱۷۵

- مسئولیت شرکت های اینترنتی.....۱۷۶
- فصل دوم: احکام فروشندگان بازی های رایانه ای ۱۷۸
- نقش مؤثر فروشندگان در فرهنگ .....۱۷۸
- اشتغال در فروشگاه بازی های رایانه ای..... ۱۸۰
- خرید و فروش بازی های مستهجن و انحرافی..... ۱۸۰
- نگهداری بازی های رایانه ای منحرف و مستهجن ۱۸۱
- استفتاء.....۱۸۲
- دانلود کردن .....۱۸۳
- فروش فیلترشکن ..... ۱۸۴
- رایت بازی های رایانه ای .....۱۸۵
- سوالات شرعی ..... ۱۸۶
- تائیدات بنیاد ملی بازی های رایانه ای .....۱۸۸
- پیک موتوری و بازی های رایانه ای .....۱۸۹
- خمس بازی های رایانه ای ..... ۱۹۰
- تولید قاب بازی های رایانه ای ..... ۱۹۰
- قانون بازی های رایانه ای ..... ۱۹۱
- فصل سوم: احکام گیم نت و خدمات رایانه ای ۱۹۲
- امکانات گیم نت.....۱۹۲
- استفتاء .....۱۹۳
- شرط سنی مشتریان گیم نت .....۱۹۳

استفتاء..... ۱۹۴

درآمد گیم نت ها..... ۱۹۵

حکم فقهی..... ۱۹۵

استفتاء..... ۱۹۶

ص: ۱۱

بازیابی و ریکاوری بازی های رایانه ای ..... ۱۹۸

بخش هشتم: کاربران بازی های رایانه ای

فصل اول: بایدها و نبایدهای استفاده از بازی های رایانه ای ..... ۲۰۱

استفتاء ..... ۲۰۲

استفاده از بازی های مبتدل و مستهجن ..... ۲۰۳

استفاده از بازی های انحرافی ..... ۲۰۵

نگهداری بازی های رایانه ای مستهجن ..... ۲۰۶

استفاده از فیلترشکن ..... ۲۰۶

استفتاء ..... ۲۰۷ دنالود بازی های رایانه ای ..... ۲۰۸

برد و باخت در بازی های رایانه ای ..... ۲۰۹ قوانین قمار و شرط بندی ..... ۲۰۹

سوالات فقهی ..... ۲۱۰

چت کردن در بازی های رایانه ای ..... ۲۱۲

استفتاء ..... ۲۱۳

بلوتوث کردن بازی های رایانه ای ..... ۲۱۳

استفتاء ..... ۲۱۴

موسیقی بازی های رایانه ای ..... ۲۱۴

استفتاء ..... ۲۱۵

نهی از منکر و بازی های رایانه ای ..... ۲۱۶

خمس بازی های رایانه ای ..... ۲۱۷

بازی های رایانه ای دوبله شده ..... ۲۱۸



استفتاء..... ۲۱۸

فصل دوم: والدین و بازی های رایانه ای..... ۲۲۰

کودکان و بازی های رایانه ای..... ۲۲۰

استفتاء..... ۲۲۱

نظارت والدین بر فرزندان..... ۲۲۳ فصل سوم: توصیه هایی درباره بازی های رایانه ای

..... ۲۲۵

منابع

آدرس دفاتر مراجع تقلید..... ۲۳۱

کتاب ها..... ۲۳۴

مجلات، ماهنامه و فصلنامه..... ۲۳۷

سایت ها..... ۲۳۸

ص: ۱۳



فقه و زندگی و سبک زندگی اسلامی

اسلامی شدن زندگی اجتماعی در مرحله شناخت سه گام دارد:

شناخت معروف و منکر در فعالیت های فردی و روابط انسان و خداوند عزوجل

شناخت معروف و منکر در حوزه روابط اجتماعی و معاملات اقتصادی

شناخت معروف و منکر در روابط دولت و ملت

در گام اول فعالیت های فقهی، اخلاقی پژوهش های اخلاق مدار فراوانی توسط عالمان و محققان پدید آمده و اصلاح و

تقویت روابط عبادی، عقیدتی و معرفتی انسان با

ص: ۱۵



خداوند متعال را مورد توجه قرار داده است.

گام دوم یعنی شناخت معروف و منکر در روابط اجتماعی و معاملات اقتصادی، کاری است که با وجود برخی از آثار علمی و پژوهش های ارزشمند بانگاه تخصصی به هر صنف مورد توجه قرار نگرفته است. سلسله کتاب های افقه و زندگی» به پژوهش و نگارش در حوزه اصناف خاص توجه دارد و بایدها و نبایدهای فقهی و اخلاقی و آداب اسلامی هر اتحادیه صنفی و دست اندرکاران مشاغل مختلف تولیدی، توزیعی، و خدماتی را محور پژوهش و نگارش و اطلاع رسانی خویش می داند.

گام سوم در شناخت معروف و منکر به روابط مردم و حکومت ها اختصاص دارد، اسلامی شدن روابط دولت و ملت بالاترین گام به سوی رضای خداوند متعال محسوب میشود و در سایه پیروی از رهبری الهی و تسلیم دولت و ملت در برابر قوانین قرآن و عترت امکان پذیر است.

در حدود سالهای ۱۳۷۲ ش با آغاز فعالیت های ستاد امر به معروف و نهی از منکر طرح پژوهشی افقه و زندگی توسط جناب حجه الاسلام والمسلمین حاج شیخ محمد

حسین فلاح زاده، در پژوهشکده باقرالعلوم (علیه السلام) قم، پی ریزی شد. هدف طرح، تألیف و تدوین مجموعه کتاب هایی

ص: ۱۶

در زمینه آداب و احکام اسلامی برای اصناف و مشاغل گوناگون اقتصادی و بازاریان کشور بود. با هماهنگی این دو نهاد فرهنگی تألیف حدود بیست جلد از این مجموعه در سال های آغاز کمک خوبی به بازاریان متدین در زمینه شناخت احکام شرعی و حلال و حرام مشاغل بشمار می رفت. اما مثل بسیاری دیگر از طرح ها این کار هم به دلایل مختلف ناتمام ماند و در زمینه احکام فقهی بسیاری اصناف اثری فراهم نیامد.

ضرورت اسلامی شدن بازار، علاقه بسیاری از کسبه محترم در بخش های تولید و توزیع و خدمات و پیگیری دبیر محترم ستاد امر به معروف و نهی از منکر حجه الاسلام والمسلمین زرگر دام عزه العالی سبب احیای مجدد این طرح پژوهشی کاربردی در سال ۱۳۹۳ شد و تالیف و تدوین کتبی دیگر در زمینه فقه اصناف در دستور کار پژوهشکده امر به معروف و نهی از منکر قرار گرفت.

در سالهای آغازین، این پژوهش ها با هدایت و حمایت ستاد و نظارت علمی و فقهی برادران گرامی حجج اسلام محمد حسین فلاح زاده و محمود مهدی پور شکل گرفت و بیست و چند دفتر از آن فراهم آمد. اینک بار دیگر پس از حدود چهارده سال، این کار ناتمام و بر زمین مانده به توفیق

الهی و نظارت جناب حجه الاسلام والمسلمین آقای حاج سید محمد تقی علوی و همکاری گروهی از فضلاء حوزه علمیه قم در پژوهشکده امر به معروف پیگیری می شود.

همیشه اصناف محترم و صاحبان مشاغل در انجام وظیفه خود نیاز به احکام و قوانین الهی دارند و لازم است معروف و منکرات صنفی را بشناسند. تحولات صنفی و دگرگونی ها در حوزه کسب و کار سبب می شود که احکام براساس نیازهای روز مورد بازنگری فقهی و علمی قرار گیرد و تفقه و اجتهاد جدید ضرورت یابد. از این رو بار دیگر با استفاده از فتاوی مراجع بزرگوار تقلید و قوانین مصوب شورای نگهبان موضوعات کار نشده در برنامه پژوهشی قرار گرفت و بیست اثر جدید تحقیق و تولید شد. عناوین پژوهش های سال ۱۳۹۳ ش بدین شرح است:

احکام صنف طلا و جواهر

احکام تلفن همراه

احکام بازی های رایانه ای

احکام صنف اتوبوس رانی

احکام صنف فرش و تابلو فرش

احکام صنف کیف و کفش (سراجان)

احکام صنف ماهی فروشان

ص: ۱۸

احکام صنف ناشران

احکام صنف پوشاک

احکام صنف نانوایان

احکام رایانه و اینترنت

احکام صنف پرندگان و پرنده فروشان

احکام صنف اغذیه فروشان

احکام صنف پارک ها

احکام عمومی کسب و کار

احکام صنف قهوه خانه ها

احکام صنف الکتریکی

احکام صنف عطاری و دارو گیاهی

احکام صنف لوازم صوتی و تصویری

احکام بیمه ها

این دفتر از فقه و زندگی که با تلاش برادر گرامی حجت الاسلام والمسلمین محمود صادقی پدید آمده به احکام بازی های رایانه ای اختصاص یافته است و امیدواریم محققان و بازاریان محترم با ارائه تجارب و مسائل شرعی خویش ما را در تکمیل این اثریاری کنند.

با درخواست توفیق از خداوند دانا و توانا و یاری محققان حوزوی و همراهی اصناف کشور، بسیج اصناف و مسئولان

ستادهای امر به معروف، می توان به سوی اسلامی شدن بازار، آرامش روانی جامعه، کاهش جرم و تخلفات اقتصادی و کسب رضای حضرت حق گام هایی بلندتر برداشت.

امیدواریم با شناخت احکام الهی در تمام بخش ها و اجرای آن در زندگی فردی و اجتماعی و در سایه فقه ناب اسلامی و با هدایت حضرت بقیه الله عجل الله تعالی فرجه الشریف ، توحید و عدالت در سراسر عالم حاکم گردد. ان شاء الله

قم پژوهشکده امر به معروف و نهی از منکر

خیابان سمیه کوچه ۱۲ پلاک ۳۵۵

Al-adl.ir info@al-adl.ir

ص: ۲۰

امروزه همگان متوجه علاقه افراد، به خصوص جوانان و نوجوانان به بازی های رایانه ای، اعم از بازی هایی که در رایانه های خانگی قابل اجرا هستند، یا بازی های قابل اجرا در گوشیهای تلفن همراه و یا دستگاه های بازی خانگی مثل سگاه، پلی استیشن، سونی و... شده ایم؛ اما بی اطلاعی آنان از آسیبها، توهینها و تحریفهایی که در این بازیها وجود دارد، باعث بسی تأسف است. وقتی کسی این مطالب را برای آنان روشن کند، تازه متوجه می شوند که این بازیها فقط برای سرگرمی نیستند؛ بلکه با اهداف خاصی ساخته می شوند.

با توجه به اهمیت این موضوع و جهت آشنایی نوجوانان و جوانان به آسیبها و احکام بازی های رایانه ای، از سوی

پژوهشکده امر به معروف تصمیم گرفته شد کتاب جامعی درباره بازی های رایانه ای نوشته شود که در بردارنده مسائل و احکام این بازیها باشد.

این کتاب هشت بخش دارد که شامل مباحثی پیرامون (اهداف بازی های رایانه ای، فواید بازی های رایانه ای، آسیبهای بازی های رایانه ای، توهین در بازی های رایانه ای، مسائل و احکام تولید، توزیع و مصرف کنندگان بازی های رایانه ای) می باشد.

برای نوشتن این کتاب با کارشناسان بازی های رایانه ای و گیمرهای حرفه ای مشورت شده است و از نظرات و پیشنهادات آنها در تهیه کتاب استفاده شده است.

در این نوشته، سوالات شرعی را از مشهور مراجع تقلید ذکر کرده ایم لذا اگر در کتاب، نظرات فقهی مرجع تقلیدی ذکر نشد یا به آن دست نیافتیم یا در این مورد نظری نداشته اند. ان شاء الله در صورتی که این نظرات را به دست بیاوریم در چاپهای بعدی اضافه می شود.

خوانندگان محترم در صورتی که در یک موضوع خاص، مسئله شرعی ای را در این کتاب پیدا نکردند حتماً به رساله مرجع تقلید خودشان رجوع شود یا از ایشان استفتاء کنند.

امید است این مجموعه بتواند رسالت خود را در جهت

روشن کردن افکار جامعه و تعلیم افراد پیرامون احکام بازی های رایانه ای و آسیبهای آن به انجام رساند و مورد قبول درگاه احدیت قرار گیرد.

در پایان از تمام کسانی که بنده را در تهیه این اثر یاری کردند مخصوصاً حجت الاسلام محمد خلیلی و آقایان مهدی حق وردی طاقانکی و محمود بلالی تشکر می کنم و از خدای متعال موفقیت آنها را خواستارم.

محمود صادقی

اول ذیحجه ۱۴۳۶ برابر با ۲۴/۶/۱۳۹۴

شهر مقدس قم

ص: ۲۳





بخش اول: کلیات

اشاره

ص: ۲۵



هنگامی که خدای متعال انسان را خلق کرد، در وجود او نیازهایی را قرار داد که اگر از راه صحیح به این نیازها پاسخ داده شود، در مسیر کمال و رشد قرار می گیرد، وگرنه سبب سقوط او می شود. یکی از این نیازهای بشر، نیاز به «بازی و سرگرمی» است.

انسانها از دیرباز تا به امروز، خود را با وسایل مختلفی سرگرم و مشغول می کردند و در طول تاریخ فقط شکل بازی و سرگرمیها تغییر کرده است و در هر زمانی با سبک خاصی بازی کرده اند.

ائمة اطهار عليهم السلام درباره چگونگی و آداب بازیها و سرگرمیها مطالب و دستورات سودمندی را بیان فرموده اند که با استمداد از آنها می توانیم محیطی شاد و مفرح فراهم آورده، خانواده و جامعه ای سالم و مفید داشته باشیم.

در دنیای امروز بسیاری از افراد از طریق بازی های رایانه ای خود را سرگرم می کنند. بازی های رایانه ای مانند هر وسیله دیگری دارای جنبه های مثبت و منفی هستند. کاربران و والدین باید توجه داشته باشند که به سمت جنبه های منفی این بازیها کشیده نشوند و از این بازیها برای رشد فکری و تعالی خود و جامعه استفاده کنند.

همچنین باید دقت داشته باشند، بسیاری از بازی هایی که از کشورهای غربی وارد کشور می شوند، متناسب با فرهنگ منحط غربی ساخته شده است و کارها و صحنه هایی را نشان می دهد که با فرهنگ و دین ما مغایرت دارد. در اینگونه از بازیها مسائلی مانند: ارتباط آزاد زن و مرد، استفاده از مشروبات الکلی، زیر پا گذاشتن ارزشها و... به نمایش گذاشته می شود که در فرهنگ سازندگان این بازیها امری عادی است و برای آنها قبحی ندارد؛ ولی همین امور در کشورهای اسلامی، مخصوصاً ایران، قبیح و گناه حساب می شوند.

اگر کاربر مسلمان به اینگونه از بازیها عادت کند، به مرور مسائلی که برای او ارزشمند بودند، بی ارزش شده و اموری که در فرهنگ و دین او قبیح و گناه محسوب می شوند، با گذشت زمان برای او عادی شده و دیگر قبحی ندارند، البته

ناگفته نماند که برخی از بازیها فقط برای این ساخته شده اند که فرهنگ و دین کاربر را تضعیف کنند و یا تغییر دهند، که در ادامه به برخی از آنها اشاره می شود.

### **تعریف بازی های رایانه ای**

بازی های رایانه ای، نوعی سرگرمی تعاملی (دو طرفه) است که توسط دستگاه های الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا «میکرو کنترلر» انجام می شود. (۱)

با توجه به این تعریف، متوجه می شویم که در بازی های رایانه ای - بر خلاف بقیه رسانه های صوتی و تصویری که در آنها مخاطب فقط می بیند یا می شنود - کاربر علاوه بر دیدن و شنیدن، خود را در نقش شخصیت اصلی بازی قرار می دهد و به جای او تصمیم می گیرد و تلاش می کند که بازی را به پایان برساند؛ یعنی تأثیر این بازیها به مراتب بیشتر از بقیه رسانه هاست.

### **پیشینه بازی های رایانه ای**

در سال ۱۹۴۹م مهندسی جوان به نام «رالف بائر» مسئول تهیه یک سری برنامه های تلویزیونی شد. وی برای اینکه کاری خلاقانه و نو انجام داده باشد، بازی هایی را در این

ص: ۲۹

برنامه ها گنجانند. او در سال ۱۹۶۷م به همراه گروهش، موفق به ساخت نخستین بازی تلویزیونی شد. در این فاصله افراد دیگری نیز وارد این عرصه شدند که در این میان می توان به «ویلیام هیگن باتام» اشاره کرد که در سال ۱۹۵۸م، بازی «تنیس روی میز» را طراحی کرد.

در سال ۱۹۶۱م نیز «استیو راسل»، بازی «جنگ فضایی»<sup>(۱)</sup> را تولید کرد که پدر بازی های فضایی امروزی است. در سال ۱۹۷۹م بازی «ماجراها» تولید شد.<sup>(۲)</sup>

### ضرورت تحقیق

به گفته رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای:<sup>(۳)</sup> «در دنیا ۴۶٪ ترافیک اینترنت در اختیار بازی های رایانه ای است».<sup>(۴)</sup> هنگامی که بازی های رایانه ای این همه مخاطب دارند<sup>(۵)</sup>، ضروری است که کتابی جامع در این باره نوشته شود تا نیاز کاربران را تأمین کند.

ص: ۳۰

---

### ۱- War Space.

۲- مجله رهاورد نور، مقاله «بازی های رایانه ای، مریبان نسل فردا»، سعید رضا اسداللهی، ش ۱۳، ص ۳۷.

۳- مینایی.

۴- [www.mehrnews.com](http://www.mehrnews.com)، مقاله «هنوز اهداف پنهان بازی های رایانه ای را نشناخته ایم».

۵- ر.ک: [www.yjc.ir](http://www.yjc.ir)، مقاله «۵۶ درصد جوانان ایرانی به اینترنت علاقمند هستند»، ۱۰/۱۱/۱۳۹۲.

برخی از نویسندگان داخلی و خارجی درباره بازی های رایانه ای کتابها یا مقالاتی نوشته اند؛ ولی اکثر آنها تنها به ذکر فواید و آسیبهای بازیها پرداخته اند. طبق تحقیقات و جستجوهای انجام شده، کتابی که جامع فواید، آسیبهها و مسائل شرعی بازی های رایانه ای باشد، نوشته نشده است. مؤلف در این نوشتار سعی نموده است که علاوه بر شمردن فواید و آسیبهها، به مسائل شرعی و قانونی این بازیها نیز بپردازد.

## سخنی با والدین

همانطور که والدین محترم آگاه هستند، مهم ترین هدف و کارکرد بازی های رایانه ای «انتقال و آموزش مفاهیم» به مخاطب می باشد. سازندگان بازی های رایانه ای با توجه به این کارکرد بازیها، تمام تلاش خود را می کنند که مفاهیم (مثبت یا منفی) را به بهترین صورت به مخاطب انتقال دهند، به طوری که کاربر به راحتی آن را بپذیرد و هیچ گونه مخالفتی در برابر آن نشان ندهد.

امیرالمؤمنین علی علیه السلام فرمودند: «الْعِلْمُ فِي الصَّغَرِ كَالنَّقْشِ فِي الْحَجَرِ»<sup>(۱)</sup> (ماندگاری و اثر فراگیری و) علم در دوران کودکی،

ص: ۳۱



مانند نقش بستن چیزی روی سنگ است.»

همچنین حضرت در روایت دیگری می فرماید: «إِنَّمَا قَلْبُ الْوَالِدِ كَالْأَرْضِ الْخَالِيَةِ مَا أُلْقِيَ فِيهَا مِنْ شَيْءٍ قَبْلَهُ» (۱) قلب و جان نوجوان مانند زمین خالی (آماده کاشتن) می باشد؛ هر چیزی که در آن انداخته شود، آن را می پذیرد.»

با توجه به این روایات، معلوم می شود که بهترین زمان یادگیری، دوران کودکی است؛ چون در این دوران، فرزندان قدرت تحلیل مطالب را ندارند و هر چیزی که به آنها گفته می شود یا می بینند، به راحتی می پذیرند و آن را صحیح می پندارند، پس والدین محترم باید توجه داشته باشند که افراد و مؤسساتی که خوراک روحی فرزندان آنها را تهیه می کنند، فقط به فکر سود بردن خودشان هستند و می خواهند با تمام قدرت، افکار شیطانی و انحرافی خود را به مخاطب خود القا کنند.

آیا تا به حال فکر کرده اید چرا بازی هایی که میلیونها دلار خرج ساختن آنها شده است، (۲) با کمترین هزینه ای

ص: ۳۲

---

۱- نهج البلاغه، صبحی صالح، ص ۳۹۳، نامه ۳۱.

۲- بازی های « ۵۰۰ Destiny» میلیون دلار، معادل ۱۷۵۰ میلیارد تومان، « ۲۶۵ Grand Theft Auto V» میلیون دلار، معادل ۹۲۷ میلیارد تومان، « ۲۵۰ Call of Duty: Modern Warfare ۲» میلیون دلار، معادل ۸۷۵ میلیارد تومان و... به جیب سازندگان آنها واریز کرده است. ( [www.mashreghnews.ir](http://www.mashreghnews.ir)، مقاله «جادو، آخرالزمان دروغین و آواتارهای آدمکش در پر هزینه ترین بازی جهان + تصاویر»).

در اختیار کاربران قرار می گیرد؟ آیا جز این است که آنها می خواهند تفکرات و فرهنگ خودشان را به کشورهای دیگر تحمیل کنند؟ چرا برخی والدین توجه نمی کنند که فرزندشان در بازی های رایانه ای در حال یادگیری چه مفاهیم و آموزه هایی هستند؟ چرا اجازه می دهند که نیاز فطری فرزندانشان به بازی و سرگرمی، با هر وسیله ای برطرف شود؟ چرا برخی والدین محترم به جای اینکه برای فرزندان خود وقت بگذارند و آنها را با مفاهیم عالی انسانی مانند: گذشت، کمک به دیگران، نجات دیگران و... آشنا کنند، آنها را با برخی از بازی های رایانه ای که فقط رذایل اخلاقی را به نمایش می گذارند، تنها رها می کنند؟ چرا از سنتهای قدیمی که مادران برای فرزندانشان قصه می گفتند، استفاده نمی کنیم تا در هر سنی، به مقتضای آن سن، داستانهای مفیدی - مانند زندگی انبیاء، اهل بیت علیهم السلام، عالمان و پهلوانان جوانمرد - که حاوی ارزشهای اخلاقی و پیامهای سرنوشت سازی هستند برای فرزندانمان تعریف کنیم که مانند نقش روی سنگ در روح و جان آنان نقش ببندد و در زندگی آنها الهام بخش باشد؟

زمانی که برای کاربران، مخصوصاً جوانان، این انحرافات و مفاهیم قبیح پنهان شده در بازیها بیان می شود، می گویند: «ما که از این انحرافات خبر نداشتیم، پس در ما تأثیری ندارد.»

ممکن است برای شما هم این نکته مطرح شود که: «مطالب انحرافی یا توهینهایی که در این بازیها به صورت پنهانی قرار دارد، در افرادی که متوجه آنها نیستند، تأثیری ندارد؛ بلکه این آسیها فقط برای افرادی است که از این انحرافات آگاهی دارند.»

برای توضیح این مطلب باید مقدماتی ذکر شود تا بتوانیم به نتیجه برسیم:

مقدمه اول: گفته شد که هدف اصلی بازی های رایانه ای «انتقال یک مفهوم به مخاطب» یا «تضعیف و تغییر باورهای مخاطب» می باشد. طراحان بازیها برای رسیدن به این هدف از بهترین تکنیکها و روشهای روانشناسی و علمی استفاده می کنند.

مقدمه دوم: علم ثابت کرده است، ذهن انسان این قابلیت را دارد که یک تصویر را با تمام ابعاد و زوایا به خاطر سپرده و بایگانی کند، گرچه در نگاه ابتدایی خیلی از زوایا

دیده نمی شوند؛ ولی ذهن فعال، تمام ابعاد آن تصویر را به خاطر سپرده است و در مواقع لازم از آنها استفاده می کند. به این نوع از انتقال پیام، «پیام رسانی ناخودآگاه»<sup>(۱)</sup> گفته می شود که در بسیاری از فیلمها، کارتونها و بازی های رایانه ای استفاده می شود.<sup>(۲)</sup>

مقدمه سوم: از جهت علمی ثابت شده است که ذهن انسان قابلیت دارد تصویری را که چشم می بیند، به شکلها و گونه های مختلفی بازسازی و طراحی کند؛ یعنی اگر چشم تصویر یک گل زیبا را ببیند، ذهن می تواند آن را در رنگها و شکلهای متفاوتی تصور کند، به طوری که این تصویر ذهنی به میلیونها تصویر ساخته ذهن می رسد.

مقدمه چهارم: اگر این مفاهیم و تصاویر پنهان شده در بازیها، در مخاطب تأثیرگذار نبود، چه دلیلی داشت که طراحان این بازیها میلیونها دلار خرج ساختن این بازیها کنند و این آموزه ها و تصاویر را به صورت پنهانی

ص: ۳۵

---

۱- **subliminal message**: روشی است که پیامی را داخل محتوای یک تصویر یا عکس {یا کلامی} جاسازی می کنند، به گونه ای که شما متوجه آن نمی شوید؛ اما این پیام به صورت خودکار در ناخودآگاه شما نقش می بندد و اثرات خود را بر ذهن و فکر انسان می گذارد. (همان، مقاله «شرکت والت دیزنی، چگونه ذهن کودکان دنیا را کنترل می کند؟»+ تصاویر).

۲- همان.

و مخفی در بازی قرار دهند؟ قطعاً آنها اعتقاد دارند که اینگونه از مفاهیم (ولو به صورت پنهان از دید) در مخاطبان تأثیر خودش را می‌گذارد (گرچه مخاطب اصلاً از این موضوع اطلاع نداشته باشد).

با توجه به مقدماتی که ذکر شد، کاربر بازی‌های رایانه‌ای نمی‌تواند بگوید که «چون من این پیامها و انحرافات پنهان را نمی‌بینم، پس در من تأثیر نمی‌گذارد».

## بخش دوم: اهداف بازی های رایانه ای خارجی

اشاره

ص: ۳۷



بازی های رایانه ای غیر از سرگرم کردن، اهداف پنهان دیگری نیز دارند که ما از آن غافل هستیم و ناخواسته در مسیر خواسته های سازندگان و طراحان آنها حرکت می کنیم و تحت تأثیر خیلی از باورها و عقاید مورد نظر سازندگان آنها قرار گرفته، آنها را می پذیریم.

آژانس پروژه های تحقیقاتی پیشرفته جاسوسی آمریکا (Iarpa) که یکی از قوی ترین بازوهای اجرا کننده طرح کنترل ذهن، موسوم به «پروژه موناشر» است، اخیراً تحت عنوان «پروژه سیریوس»<sup>(۱)</sup> Project، برای کاهش خطاهای تحلیل و حل مشکلات اطلاعاتی خود، اقدام به ساخت بازی رایانه ای با اهداف واقعی می کند. این آژانس با این عنوان که «ما بدون بازی های رایانه ای نابودیم» اعلام کرد: بازی های

ص: ۳۹



رایانه ای - که برای اهداف آموزشی، درمانی و یا دیگر اهداف واقعی کنترل فکر ساخته شده اند - می توانند برای بیان و کاهش جهت گیری های شناختی، ساز و کاری مناسب ارائه دهند.<sup>(۱)</sup>

ص: ۴۰

---

۱- [www.puya.nashriyat.ir](http://www.puya.nashriyat.ir)، مقاله «نقاب و نشانه»، علیرضا دهشیری.

به جرأت می توان ادعا کرد که مهم ترین هدف سازندگان بازی های رایانه ای غربی، تضعیف یا تغییر افکار اعتقادی مخاطبان می باشد. در اینجا به اختصار برخی از این اهداف را با هم مرور می کنیم:

#### ۱. نفی یگانگی و قدرت خدای متعال

در بازی هایی که با محوریت دینی و اعتقادی (۱) ساخته می شوند، بیش از همه «توحید و یگانگی» خدای متعال

ص: ۴۱

---

۱- البته باید دقت شود که این بازیها با موضوع دینی ساخته نمی شوند؛ بلکه ممکن است با موضوعات اکشن، سبک زندگی و... باشند؛ ولی در آنها به صورت غیر مستقیم اعتقادات مخاطب تضعیف می شود، به همین سبب به بازی های اعتقادی شناخته می شوند.

هدف گرفته می شود؛ چون زیربنای تمام اعتقادات، عقیده به یگانگی خدای منان است که اگر تضعیف شود، سایر تعالیم الهی شخص نیز تضعیف می شوند.

در تمام قرآن (تقریباً در هر صفحه ای) به «توحید و یگانگی» خدای متعال اشاره شده است که نشان از اهمیت مسئله «وحدانیت» خدای سبحان دارد؛ اما در این بازیها با ظرافت کامل (البته در برخی از بازیها با صراحت کامل) یا وجود خدای متعال انکار شده است، یا چند خدایی ترویج می گردد و یا اعتقاد به توحید تضعیف می شود.

در بازی هایی مانند «God of War» و «Gods» به صورت مستقیم چند خدایی تبلیغ و نشان داده می شود.

این بازیها به صورت غیر مستقیم بر کاربران تأثیرات مخرب می گذارند که به برخی از آنها اشاره می شود:

\* بازیکن به طور مجازی در جایگاه خداوند قرار داده می شود. این بازی قابلیت را ایجاد می کند که بازیکن سعی در هم ذات پنداری (۱) با خدا داشته باشد و بخواهد در جایگاه خدایی قرار گیرد. امکان انجام هرگونه عملی توسط بازیکنی که نقش خدای دیجیتالی را دارد، باعث می شود زمانی که

ص: ۴۲

---

۱- خود را عین دیگری پنداشتن؛ دو روح در یک بدن بودن؛ ذات و وجود خود را عین ذات و وجود کس دیگر دانستن؛ همدلی؛ یک دلی؛ هم دردی (www.parsi.wiki)

خطا و اشتباهی در بازی مرتکب شود، در پس زمینه ذهن او این مفهوم شکل گیرد که در رابطه با مفهوم واقعی خدا نیز خطا و اشتباه وجود دارد و این امری قابل تصور می شود. این مفهوم نوعی تصور محدودیت برای خدا و رواج شرک است. (۱)

\*- در این بازیها امکان حمله به پیروان و کشتن آنها برای گسترش منطقه تحت فرمانروایی وجود دارد؛ ولی کشتن افراد و پیروان در ذهن کاربر این تصور غلط را ایجاد می کند که خدای متعال ظالم و قدرت طلب است. (۲)

\*- نسبت دادن محدودیت به خداوند، یکی دیگر از مصادیق پنهان در داستان بازی می باشد؛ زیرا کاربر برای رشد در بازی، وابسته به دریافت منابعی است که از بندگان به وجود می آید. این مسئله سبب می شود که او تصور کند، خداوند به بندگان وابسته است. (۳)

## ۲. نفی معاد و قیامت

در آیات و روایات، مهم ترین عاملی که انسان را از انجام گناهان باز می دارد، عقیده به «معاد» است. به ما دستور داده اند که همیشه به یاد معاد باشیم تا از مسیر هدایت

ص: ۴۳

---

۱- [www.seraj24.ir](http://www.seraj24.ir)، مقاله «کاشتن بذر کفر در ذهن مخاطبان بازی های رایانه ای / بازی «گادز» رخنه ای در خداباوری».

۲- همان.

۳- همان.

خارج نشویم. امیرالمؤمنین علی علیه السلام فرمودند: «أَكْثَرُوا ذِكْرَ الْمَوْتِ فَإِنَّهُ هَادِمٌ اللَّذَاتِ حَائِلٌ بَيْنَكُمْ وَبَيْنَ الشَّهَوَاتِ؛ زیاد یاد مرگ کنید؛ زیرا یاد مرگ، لذتهای (حرام) را از بین می برد و بین شما و خواسته های حرام فاصله می اندازد.»<sup>(۱)</sup>

اما در غرب؛ تفکر اصلی تعریف شده برای آنها، «اصالت لذت»<sup>(۲)</sup> و «اصل آزادی» می باشد؛ یعنی هدف زندگی در غرب، فقط لذت بردن است و آنها برای رسیدن به «لذت»، آزادی مطلق دارند، مگر به حقوق دیگران تجاوز شود، لذا هر چیزی که این دو اصل را محدود کند، مورد خدشه قرار می گیرد. دین و باورهای دینی مانند «توحید» و «معاد»؛ چون آزادی بی قید و بند آنها را محدود می کند، مورد توجه قرار نمی گیرند و حتی انکار یا تضعیف می شوند.<sup>(۳)</sup>

ص: ۴۴

---

۱- آمالی، مفید، ص ۲۶۴.

۲- Hedonism (ر.ک: [www.wikifeqh.ir](http://www.wikifeqh.ir)، مقاله «لذت گرایی»).

۳- ممکن است برای برخی این شبهه مطرح شود که مگر دین با لذت بردن و آزادی مخالف است؟ اگر به منابع دینی رجوع شود، به این نتیجه می رسیم که ادیان الهی، مخصوصاً اسلام، با اصل «لذت و آزادی» مخالفت نمی کنند؛ بلکه به آنها جهت می دهند؛ یعنی «آزادی و لذتی» را جایز می داند که انسان را در راه سعادت و کمال الهی کمک کند؛ اما اگر لذت بردن سبب خروج انسان از مسیر کمال و هدایت و سقوط به جاده ضلالت و گمراهی شود، نه تنها آن را «آزادی و لذت» نمی داند؛ بلکه آن را نوعی حبس، اسارت و بندگی حساب می کنند.

به گفته برخی از کارشناسان: «در بازیهای رایانه ای معمولاً بهشت و جهنم وجود ندارد و یا اینکه آنها دنیایی همانند زمین معرفی می شوند که انسانها در آنها همانند زندگی شان روی زمین به ادامه زندگی می پردازند. در بازیهای رایانه ای مانند «HEEL GATE TWO» و «Metro Last Light» سرنوشت انسانها پس از مرگ، پوچی است و زندگی اخروی هیچ نقشی در زندگی آنها ندارد. در روند بازی، هیچ گاه مکالمه ای دال بر وجود زندگی اخروی میان انسانها مطرح نمی شود.<sup>(۱)</sup>

### ۳. تحریف ظهور حضرت مهدی علیه السلام

چون غرب و تمام ادیان حقیقت ظهور فردی دادگستر را قبول دارند و می دانند که از تبار مسلمانان است، لذا سعی می کنند با هر روشی اعتقاد مردم دنیا را نسبت به اسلام و ظهور حضرت تضعیف و تحریف کنند. یکی از بهترین ابزارهایی که آنها را به این هدف شیطانی نزدیک می کند، بازی های رایانه ای است.

این موضوع برای غرب، به ویژه یهود آنقدر مهم است که در تل آویو (پایتخت اسرائیل)، کنفرانسی<sup>(۲)</sup> برای تحلیل و

ص: ۴۵

---

۱- [www.seraj24.ir](http://www.seraj24.ir)، مقاله «نفی آخرت، زمینه پوچ گرایی».

۲- دسامبر ۱۹۸۴م.

بررسی «مهدویت» برگزار شد (۱) و در آن به این نتیجه رسیدند که باید مفهوم صحیح و الهی «مهدویت» را تحریف و تضعیف کرد؛ وگرنه این تفکر، سراسر عالم هستی را فرا می‌گیرد، آنگاه دنیای غرب توان مقابله به آن را نخواهد داشت.

در برخی از بازی‌های رایانه‌ای (۲) که با محوریت «آخرالزمان» (۳)؛ ساخته شده‌اند، موضوع «مهدویت» و «آخرالزمان» را به شکلی که می‌خواهند، به نمایش در می‌آورند و در این زمینه آنچه را که صلاح می‌دانند، به مخاطب القا می‌کنند. (۴)

#### ۴. ترویج تفکرات غلط و انحرافی

در اغلب بازی‌های رایانه‌ای تفکرات و عقاید انحرافی مانند: جسم داشتن خداوند، جادوگری، شیطان پرستی (۵)، ارتباط با جنیها و... ترویج داده می‌شود (۶) و کاربر را به سمتی

ص: ۴۶

---

۱- عقیده به مهدویت در تمام ادیان، به ویژه یهودیت و مسیحیت کاملاً وجود دارد و حتی در تورات و انجیل به آن تصریح شده است.

۲- سام ماجراجو، اساسینز کرید و ...

۳- Apocalypse

۴- [mhta.persianblog.ir](http://mhta.persianblog.ir)، مقاله «پنهان سازی قیام مصلح الهی».

۵- مانند بازی‌های «۳ Devil May Cry»، «Constantine»، «hell gate» و...

۶- بازی Harry Potter: در این بازی چنان القا می‌شود که فقط انسانهای جادوگر و فرزندان شان انسان حقیقی بوده و مابقی انسانهایی نادان و عقب مانده‌اند. شخصیت دامبلدور (با ظاهر معنوی که نمایشگر یک انسان دیندار است) دین جدید را چیزی جز جادو و رجوع به کتب جادویی نشان نمی‌دهد و با توجه به اینکه شخصیت واقعی او یک انسان همجنس‌گرا است، لکه دار کردن انسانهای معنوی را در دستور کار خود دارد. ([www.bayanportal.ir](http://www.bayanportal.ir))، مقاله «جادوگرایی در رسانه ها»

می کشاند که نسبت به اعتقادات صحیح، سست شده و به جای آن، به او القا می کنند که تنها راه سعادت، ارتباط با جنّها و شیاطین می باشد. (۱)

در اغلب بازی های رایانه ای، شیطان موجودی خیرخواه و مفید معرفی می شود؛ مثلاً در بازی (El Shaddai Ascension of the Metatron) شیطان به خدای متعال مشاوره می دهد و در اداره و کنترل فرشتگان کمک می کند، در حالی که طبق صریح آیات قرآن، شیطان از درگاه الهی رانده شده و موجودی پست و شرور است: قَالَ فَأَخْرِجْ مِنْهَا فَإِنَّكَ رَجِيمٌ (۲)؛ «پروردگار به شیطان) گفت: پس بیرون شو از بهشت پس همانا تو رانده شده هستی!»

## ۵. تغییر مفاهیم دینی

یکی از مفاهیمی که در تمام ادیان الهی مورد توجه

ص: ۴۷

---

۱- [www.serajgame.ir](http://www.serajgame.ir)، مقاله «حضور معنوی یک شیطان پرست در بازی های رایانه ای».

۲- حجر / ۳۴.



پیامبران علیهم السلام و پیروان آنها قرار گرفته است، موضوع «رستگاری و سعادت‌مند شدن انسان» است. خدای متعال شرط سعادت‌مند شدن انسانها

را «ایمان به مبدأ و معاد» (۱) و «عمل صالح» (۲) معرفی کرده است، در حالی که در برخی از بازی های رایانه ای، راه سعادت و رستگاری «اتکا بر قدرتهای انسانی»، «ارتباط با شیاطین» و نفی «باورهای اعتقادی و اخلاقی» مانند: «یگانگی خدای متعال»، «امید به زندگی»، «وجود بهشت و جهنم» و... معرفی می شود. (۳)

## ۶. اسلام هراسی

در بسیاری از بازی های رایانه ای، هدف اصلی طراحان و سازندگان این است که دین و مذهب، مخصوصاً اسلام را نزد کاربران، با چهره ای خشن، منفی و تنفرآمیز معرفی کنند تا کاربر را نسبت به آن بدبین نمایند. در این بازیها، از نمادها و تصاویری اسلامی، مخصوصاً نمادهای مذهب

ص: ۴۸

---

۱- «وَالَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أُولَئِكَ أَصْحَابُ الْجَنَّةِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ» بقره / ۸۲.

۲- «مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِنْ ذَكَرٍ أَوْ أَنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيَاةً طَيِّبَةً وَ لَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُمْ بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ» نحل / ۹۷.

۳- بازی هایی مانند «Ronan»، «Rage ۷»، «Dragons Dogma»، «Metro Last Light ۶»، «HEEL GATE ۲» و «O'Connor» و... (www.seraj24.ir)، مقاله «رخنه غرب در باورهای دینی با بازی کامپیوتری».

شیعه، زیاد استفاده می شود.<sup>(۱)</sup>

دین اسلام که آیین رحمت و مهربانی است، طوری نشان داده می شود که کاربر به صورت ناخودآگاه فکر کند این دین و پیروان آن چقدر از انسانیت دور هستند؛ مثلاً در بازی هایی مانند «کانتر(۲)، آی جی آی(۳)، آغاز نبرد(۴)، سام ماجراجو، کال آف دیوتی، اسسینز کرید، بتلفیلد و ...»

افرادی که انسانهای بی گناه را می کشند، مسلمان معرفی می شوند و هر جا کسانی که بمب گذاری می کنند یا مسلمان هستند و یا در آن محیط نمادهای اسلامی خصوصاً شیعی مانند قرآن، مسجد، احادیث و نام اهل بیت علیهم السلام، مخصوصاً حضرت علی علیه السلام و کلماتی مانند لا اله الا الله

ص: ۴۹

---

۱- بازی «یا مهدی: Prince of Persia»، «Assassin's Creed»، «Persian gulf inferno» و ...

۲- این بازی یکی از پرفرودارترین بازی های دنیاست که نسخه رایانه ای آن نیز موجود است. محبوبیت این بازی اکشن به حدی است که «سازمان WCG: World Cyber Games» که به برگزاری مسابقات بازی های کامپیوتری در دنیا می پردازد، آن را در رأس بازی های خود قرار داده است. ([www.mouood.org](http://www.mouood.org)، ماهنامه موعود، مقاله «بازی های رایانه ای از جنس آخرالزمان»، مهدی حق وردی، ش ۸۷).

۳- ر.ک: [www.ammargame.blogfa.com](http://www.ammargame.blogfa.com)، مقاله «بازی های رایانه ای و جنگ نرم».

۴- first to fight.. first to

برخی از محققان کشورهای غربی نیز به این نتیجه رسیده اند که سازندگان این بازیها عمداً اسلام را دینی خشن معرفی می کنند. یکی از دانشجوهای دکترای دانشکده روزنامه نگاری دانشگاه میزوری، به نام «گرت پرالت» در تحقیقی با عنوان «مذهب آر پی جی: ترسیم دین در بازی های معاصر» می گوید: «پنج بازی ویدیویی: «Final»، «Assassin s Creed» با «Elder Scrolls: Oblivion» و «Fantasy ۱۳»، «Mass Effect ۲»، «Castlevania Lords of Shadow» محوریت دین ساخته شده است. سازندگان این بازیها تلاش دارند دین را به خشونت ارتباط دهند. در هر یک از این بازیها، نه تنها بر خشونت آمیز بودن دین اسلام تأکید شده؛ بلکه چنین القا می شود

ص: ۵۰

---

۱- ر.ک: ماهنامه پیام انقلاب ، ش ۴۲ ، ص ۷۳، مقاله «بازی های رایانه ای و تحریفهایش»، مهدی حق وردی؛ [www.farsnews.com](http://www.farsnews.com)، مقاله «بررسی بازی های رایانه ای مروج شیطان پرستی در دانشگاه تهران»، مهدی حق وردی؛

که دین، مشکلی را ایجاد می کند که شخصیت اصلی باید بر آن غلبه کند، چه این مشکل، مقابله با متعصبان دینی باشد و چه نفرین شدن به دلیل گناهی مذهبی.»<sup>(۱)</sup>

پس سزاوار است والدین و مسئولین محترم با روشهای علمی و جذاب، باورها و اعتقادات نوجوانان و جوانان را تقویت کنند تا با مواجهه با چنین بازی های مخرب و انحرافی، از جاده هدایت به سمت گمراهی و بی اعتقادی کشیده نشوند.

ص: ۵۱

---

۱- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «بازی رایانه ای؛ همراهی دین با خشونت برای ایجاد هیجان».

### اشاره

از مهم ترین اهداف طراحان بازی های رایانه ای، علاوه بر ایجاد سرگرمیهای بی فایده و از کار و زندگی انداختن کاربران، ترویج بی بند و باری، دوری از ارزشهای اخلاقی، سست شدن بنیان خانواده و... می باشد. در اینگونه بازیها با جذابیتهای جنسی و صحنه های محرک و... کاربران را به سمت گمراهی می کشانند.

برخی از اهداف ضد اخلاقی بازی های رایانه ای عبارتند از:

ص: ۵۲

در تمام ادیان الهی، مخصوصاً دین مبین اسلام، اعمال خلاف عفت، مانند: زنا و همجنس گرایی، حرام بوده و با آن به صورت جدی برخورد شده است، به طوری که برخی از اقوام و ملت‌های گذشته به سبب انجام این اعمال مورد عذاب الهی واقع شده و نابود گشته اند. خدای متعال در مورد قوم لوط می فرماید: «أَتَأْتُونَ الذُّكْرَانَ مِنَ الْعَالَمِينَ \* وَ تَذَرُونَ مَا خَلَقَ لَكُمْ رَبُّكُمْ مِنْ أَزْوَاجِكُمْ بَلْ أَنْتُمْ قَوْمٌ عَادُونَ» (۱).

اما در بازی های رایانه ای غربی؛ چون متناسب با فرهنگ آنها ساخته شده است، خیلی از مسائلی که برای یک مسلمان قبیح و زشت است، نه تنها برای آنها قبیح نیست؛ بلکه حتی عملی خوب محسوب می شود. در این بازیها بسیاری از افعال قبیح و گناه مانند: ارتباط نامشروع با نامحرم، شرابخواری، دزدی، بی حجاب و فرهنگ لخت بودن، روابط نامشروع هم جنسها و... وجود دارد. (۲)

ص: ۵۳

- ۱- «آیا در میان جهانیان، شما به سراغ جنس مذکر می روید (و همجنس بازی می کنید؟ آیا این زشت و ننگین نیست؟!)\* و همسرانی را که پروردگارتان برای شما آفریده است، رها می کنید؟! (حقاً) شما قوم تجاوزگری هستید!» شعراء / ۱۶۵ - ۱۶۶.
- ۲- به عنوان نمونه می توان بازی های «sims» و «The Elder Scrolls V:Skyrim» را نام برد که تمام ارزشهای اخلاقی و انسانی را زیر پا گذاشته و کاربر را به انحطاط اخلاقی می کشانند. در این دو بازی همجنس گرایی تبلیغ می شود و آن را یک عمل عادی و خوب نمایش می دهند. (ر.ک: [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «تبلیغ همجنس گرایی در بازی Elder Scrolls V» و «سیمز» sims» در مقابل بنیان خانواده»).

به گفته برخی از کارشناسان<sup>(۱)</sup> «این بازیها هیچ سنخیتی با فرهنگ و تربیت ایرانی و اسلامی ما ندارند، به طوری که در فضای حقیقی به فرزندمان می‌گوییم: «دزدی حرام است.»؛ ولی در بازی‌های رایانه‌ای مانند: (GTA) دزدی یک عمل خوب و با ارزش‌نشان داده می‌شود و حتی امتیاز دارد. مشروب خوری در اسلام حرام است؛ اما در این بازی مشکلی ندارد و حتی لازم است، لذا فرزندان ما با دیدن این مسائل، دچار تناقض می‌شوند. در این بازی دزدی که حرفه‌ای تر است، پیشرفت بیش‌تری دارد و دزدی که ضعیف‌تر است، می‌بازد و گیم‌اُور می‌شود و باید برود دزد خوبی بشود تا بتواند خوب بازی کند.»<sup>(۲)</sup>

یکی از محبوب‌ترین بازی‌های حال حاضر، بازی «کلش آو کلنز» نام دارد. بازی‌ای که در آن تنها راه پیشرفت، غارت دهکده‌های اطراف است. در این بازی هرچه بیشتر

ص: ۵۴

---

۱- روح الله مومن نسب معاون اسبق مرکز رسانه‌های دیجیتال.

۲- [www.tasnimnews.com](http://www.tasnimnews.com)، مقاله «ترس زنان معتاد به بازی (پو) از بچه دار شدن» با کمی تغییر و ویرایش.

غارث کنی، سرعت رشد دهکده ات بیش تر می شود و خشونت، غارت، دزدی، قتل، دروغ، فساد و... در آن ترویج می شود. حرف تمام این بازیها این جمله منفی است که: «بکش تا زنده بمانی» (۱).

## ۲. ترویج مسائل جنسی و شهوانی

یکی از اهداف مهم بازی های رایانه ای غربی، به ابتداء کشیدن جوامع بشری است. در این بازیها مسائل شهوانی و جنسی به همراه تصاویر مبتذل و مستهجن به نمایش گذاشته می شوند و حتی کاراکترهای این بازیها به شکل زیرکانه ای جذاب و محرک شهوت طراحی شده اند تا کاربران را به سوی انحرافات اخلاقی بکشانند.

در غالب بازی های رایانه ای غربی، از شخصیتهای زنانی استفاده می کنند که پوشش نامناسبی دارند و قوای جنسی کاربران را تحریک می کنند. ادامه این بازیها باعث بلوغ زودرس شده؛ چون ذهن کاربر را پر از تصاویر محرک کرده، عواقبی مانند خودارضایی و یا اقدامات سوئی مانند تجاوز به خردسالان و محارم و... را منجر می شود و مشکلات فراوانی را برای کاربران ایجاد می کند که اگر والدین

ص: ۵۵



دقت نداشته باشند، ممکن است صدمات جبران ناپذیری به فرزندان وارد شود.<sup>(۱)</sup>

بازی معروف «GTA» به سبب افراط در آلودگیهای جنسی، اعتراض عمومی در آمریکا را برانگیخت و مسئولان را وادار به اقدام علیه شرکت سازنده نمود. تا آنجا که فروش این بازی به افراد کم تر از ۱۸ سال را ممنوع کردند و در برخی از کشورها مانند انگلیس و استرالیا نیز فروش این بازی کاملاً ممنوع شد. این در حالی است که در کشور اسلامی و شیعی ما، این بازی به سادگی در اختیار افراد قرار می گیرد.<sup>(۲)</sup>

ص: ۵۶

---

۱- ر.ک: [www.psyop.ir](http://www.psyop.ir)، مقاله «نگاهی به محتواهای جنسی بازی های رایانه ای»

۲- فصلنامه پژوهش نامه اخلاق، مقاله «بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی، با رویکرد اسلامی»، سید ابوالفضل موسوی، ش ۱۴، صص ۷۹ - ۱۰۸.

۱. ترویج سبک زندگی غربی

برخی از بازی های رایانه ای با عنوان «سبک زندگی» (۱) شناخته می شوند. سازندگان این بازیها، با ظرافت کامل سبک زندگی غربی را ترویج و آن را برای بشریت زندگی ایده آلی معرفی می کنند.

در این بازی ها سبک زندگی غربی مانند: فرهنگ مصرف گرایی، آزادیهای جنسی، روابط خارج از اخلاق، بی حیایی (در گفتار و رفتار) و... را ترویج می کنند، به طوری

ص: ۵۷

که کاربر بعد از مدتی ناخواسته آنها را پذیرفته و در زندگی شخصی خود اجرا می کند.<sup>(۱)</sup>

به گفته برخی از کارشناسان<sup>(۲)</sup> «مجموعه بازی های (باربی) که برای دختر بچه ها طراحی شده است و به شکل فلش ارائه می شود. در نگاه اول شاید چندان دغدغه ساز نباشد اما در عمل نوعی از زندگی، پوشش و آرایش را به دختر بچه ها یاد می دهد که زمینه ساز بازی های بعدی مانند (سیمز) است. بازی (GTA) که مخصوص آقایان است خشونت و حتی فرهنگ لیبرالیستی غرب را به طور کاملاً غیر مستقیم به کاربر آموزش می دهد. بروز پدیده بدحجابی یا بی حجابی در جامعه و اینکه دختر جوان بدحجاب در کنار مادری با پوشش برتر و حجاب چادر دیده می شود، مصداق بارزی از اثر گذاری پنهان بازی های رایانه ای است».<sup>(۳)</sup>

## ۲. تضعیف جایگاه زن و خانواده

### اشاره

سازندگان بازی های رایانه ای با اهداف خاصی - که در ادامه به آنها اشاره می شود - از حضور «زنان» در بسیاری از

ص: ۵۸

---

۱- ر.ک: [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «تغییر سبک زندگی، هدف بازی های آمریکایی».

۲- مهدی حق وردی طاقانکی.

۳- [www.javanonline.ir](http://www.javanonline.ir)، مقاله «غرب برای تغییر سبک زندگی مسلمانان میلیاردها دلار سرمایه گذاری می کند»، زهرا چیدری.

بازیها استفاده نامطلوبی می کنند.

## الف) زنان، موجوداتی بی احساس و خشن

در برخی از بازی های رایانه ای، «زنان» که بر اساس ساختار و ویژگیهای فطری، موجوداتی عاطفی، نرمخو و ملایم هستند و با کارهای خشن میانه خوبی ندارند، به عنوان موجوداتی سنگدل و خشن معرفی می شوند.

امیرالمؤمنین علی علیه السلام فرمودند: «إِنَّ الْمَرْأَةَ رِيحَانَةٌ وَ لَيْسَتْ بِقَهْرْمَانَةٍ؛ قطعاً زن (مانند گل) خوش بو است، نه قهرمان و خشن.»<sup>(۱)</sup> در این روایت، از زن به «گل» تعبیر شده است و همگی می دانیم که گل موجودی ظریف و حساس می باشد؛ ولی طراحان این بازیها برای اینکه زنان جوامع بشری را از ساختار فطری خود و کانون گرم خانواده

جدا کنند، آنها را از طریق این بازیها به انجام کارهای خشن مانند استخدام زنان در ارتش کشورهای غربی (مخصوصاً عضویت در نیروهای ویژه) و... عادت می دهند.<sup>(۲)</sup>

ص: ۵۹

---

۱- نهج البلاغه، صبحی صالح، نامه ۳۱، ص ۴۰۵.

۲- «لارا کرافت» در بازی «Tomb Raider»؛ «جیل ولنتاین»، «کلیر ردفیلد» و «ایدا وانگ» در مجموعه بازی های «Resident Evil»؛ شخصیتهای اصلی بازی «Wonder Woman»، «Cat Woman»؛ و «ناریکو» در بازی «Heavenly Sword». (vgpostmortem.irwww). مقاله «آسیب شناسی ترغیب زنان به مرد بودن در رسانه»، محمود بلالی).

در بسیاری از بازی های رایانه ای، زن موجودی معرفی می شود که با جاذبه های جنسیتی ای که دارد، دیگران را فریب می دهد. در تحقیقی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره کاراکترهای معروف نقش اول زن در این بازیها انجام داده است، معلوم شد که بدون استثنا بر روی جنبه های جنسی این کاراکترها تأکید شده است و لباسهای تنگ و نیمه عریان، ژستها و رفتارهای تحریک آمیز این کاراکترها به طور برجسته نمایان هستند. از جمله موارد جنسی که در بازی های رایانه ای به نمایش در می آیند، می توان به پوششهای تحریک آمیز، عریانی های موضعی و کامل، ژست ها و رفتارهای تحریک آمیز، لمس و نوازش جنسی، رابطه جنسی، همجنس خواهی، لحن و صدای شهوت انگیز، رقص و... اشاره نمود.

در تحقیقی که درباره محتوای ۳۳ بازی مشهور ویدیویی شرکت های «Nintendo: نینتندو»<sup>(۱)</sup>

ص: ۶۰

---

۱- شرکت ژاپنی «Nintendo» در سال ۱۹۸۳م کار رسمی خود را با ساخت و توسعه کنسول محبوب «Famicom» آغاز کرد، این شرکت توانسته ظرف چند دهه اخیر به فروش بسیار قابل قبولی دست یابد که در این بین تمامی کنسولهای خانگی راه اندازی شده توسط این شرکت از سال اول تا کنون توانسته اند ۲۶۸ میلیون و ۹۷ هزار نسخه به فروش برسانند که در واقع این آمار در خصوص کنسولهای دستی بیشتر بوده، به طوری که تمامی کنسولهای دستی این کمپانی به فروشی بالغ بر ۳۸۵ میلیون و ۱۵ هزار نسخه در سرتاسر جهان دست یافته اند. (www.rasekhoon.net، مقاله «شرکت Nintendo و آمار و ارقامی از فروش کنسولهایش»).

به عمل آمد، معلوم شد که در ۴۱ درصد بازی های مزبور، زنان وجود نداشته اند و در ۲۸ درصد دیگر نیز زن به عنوان یک هدف جنسی مطرح شده است. علاوه بر این، ۱۸ درصد بازی های مزبور با پرخاشگری توأم بودند که در ۲۱ درصد موارد اخیر، پرخاشگریها متوجه زنان بوده است. الگوهای زن این بازیها از نظر جنسی بسیار جذاب هستند. (۲)

در بازی های مبارزه ای، معمولاً مبارزان زن دارای جذابیت ظاهری نظیر اندامی بسیار زیبا، لباسهایی بدن نما و حرکاتی جذاب هستند. (۳)

ص: ۶۱

---

۱- شرکت سگا در سال ۱۹۴۰م در شهر هونولولوی کشور هاوایی، توسط «مارتین بروملی» و «اروینگ برومبرگ» با معیت «جیمز هامپرت» تحت نام «Standard Games» تأسیس شد. (www.yjc.ir)، مقاله «۳۰۰ کارمند شرکت سگا اخراج خواهد شد».

۲- www.puya.nashriyat.ir، مقاله «شوالیه های مجازی هنر هشتم»، آرزو نیکوئیان.

۳- www.vgpostmortem.ir، مقاله «آسیب شناسی نقش زنان در رسانه های غربی»، محمود بلالی.

### ج) ترویج و تشویق به مجرد ماندن زنان:

در بسیاری از بازی‌هایی که زنان به عنوان شخصیت اصلی یا شخصیت دوم حضور دارند، زنان یا مجردند (۱) یا در رابطه مادری و همسری ضعیف هستند (۲).

به این نکته باید توجه شود که یکی از ارکان اصلی خانواده؛ بلکه مهم‌ترین رکن آن، زن است. اوست که کانون خانواده را با مهر و محبت گرم نگه می‌دارد و سبب می‌شود که شوهر و فرزندان آسایش داشته باشند؛ اما در این بازیها چنان القا می‌شود که زنان نیازی نیست ازدواج کنند و تشکیل خانواده دهند و اگر هم خانواده‌ای تشکیل شد، زن وظیفه‌ای در قبال شوهر و فرزندان خویش ندارد و باید به فکر رسیدن به اهداف و آرزوهای خویش باشد.

### ۳. قهرمان و اسطوره سازی

غرب برای اینکه باورها و اعتقادات خود را به دنیا القا کند، از ابزارهایی مانند: فیلم، کتاب، بازی رایانه‌ای و... استفاده می‌کند. یکی از بهترین راه‌هایی که می‌توان اندیشه‌ای را به دیگران القا کرد، موضوع «الگوسازی»

ص: ۶۲

۱- همان.

۲- شخصیت رئیس «The Boss» در بازی «Metal Gear Solid ۳: Snake Eater». (همان)

است. در تمام فرهنگها افرادی به عنوان «الگو» معرفی می شوند تا دیگران با تاسی به آنها حرکت کنند و به هدف خاصی برسند. در فرهنگ اسلامی ایرانی کشورمان، معمولاً بزرگان دینی و به تبع آنها، پهلوانان به عنوان اسوه و الگو معرفی شده اند؛ ولی در غرب «اسطوره و قهرمان» را الگو معرفی می کنند؛ قهرمانان و اسطوره هایی که اولاً اغلب غیر قابل دسترسی هستند و کسی نمی تواند به آنها برسد. ثانیاً آنها از هر وسیله ای (ولو ابزارهای غیر مجاز و غیر الهی) برای رسیدن به اهداف خود استفاده می کنند؛ اما الگوهای اسلامی - ایرانی افرادی هستند که از درون مردم برخاسته اند و در دل مردم جا دارند و پیوسته در صدد برطرف کردن مشکلات مردم بوده اند و فقط از راه های

انسانی و الهی برای رسیدن به اهداف خود استفاده می کرده و می کنند. قرآن، پیامبر اکرم صلی الله علیه و آله (که مظهر ویژگیهای مثبت است) را الگوی مسلمانان بلکه جهانیان معرفی کرده است و می فرماید: «لَقَدْ جَاءَكُمْ رَسُولٌ مِنْ أَنْفُسِكُمْ عَزِيزٌ عَلَيْهِ مَا عَنِتُّمْ حَرِيصٌ عَلَيْكُمْ بِالْمُؤْمِنِينَ رَؤُفٌ رَحِيمٌ» (۱)

ص: ۶۳

---

۱- «یقیناً پیامبری از جنس خودتان به سویتان آمد که به رنج و مشقت افتادنتان بر او دشوار است، اشتیاق شدیدی به [هدایت] شما دارد، و نسبت به مؤمنان رئوف و مهربان است.» توبه/ ۱۲۸.



اسطوره ها و قهرمانان غربی مانند: بت من، مرد عنکبوتی، سیندرلا و... انسانهایی شهوتران و غیر اخلاقی می باشند و اگر به دیگران یا جامعه خدمتی می کنند، برای جلب نظر مردم و محبوب شدن بین آنهاست؛ ولی الگوهای اسلامی ایرانی؛ اولیای الهی، علما و پهلوانانی مانند: پوریای ولی، پهلوان تختی و... هستند که بر محور اخلاق زندگی می کردند.

طراحان بازی های رایانه ای افرادی را به عنوان قهرمان معرفی می کنند و کاربر بعد از مدتی که در نقش آنها بازی می کند، به مرور زمان اخلاق و رفتار آنان را می پذیرد و سعی می کند طبق روش و منش این قهرمانان و الگوهای پوشالی عمل کند.<sup>(۱)</sup>

ص: ۶۴

---

۱- ر.ک: [www.vgpostmortem.ir](http://www.vgpostmortem.ir)، مقاله «پهلوان علیه قهرمان»، محمود بلالی.

### ۱. القای ناجی بودن آمریکا

در بسیاری از بازیها، مسلمانان تروریست و عامل مشکلات جهان معرفی می شوند؛ ولی شخصی که مشکلات جوامع بشری را حل می کند، از کشورهای انگلیسی زبان، مخصوصاً آمریکا معرفی می شوند. در اینگونه بازیها، معمولاً کشورهای که همفکر و همسو با آمریکا نیستند، تروریست و محوریت شرارتها معرفی می شوند؛ ولی آمریکاییها را به عنوان ناجی القا می کنند.<sup>(۱)</sup>

مثلاً در بازی «کال آف دیوتی» این تفکر القا می شود

ص: ۶۵

---

۱- کانتز، کال آف دیوتی، بتلفیلد، رزیدنت اوایل ۵؛ مرد عنکبوتی؛ THE GAME؛ ۲۴؛ James Bond؛ Batman و ....

که هر جا اتفاقی می افتد، آمریکا باید خود را وارد ماجرا کند. همان دیالوگی که فرمانده ارتش آمریکا «جنرال شفر» در بازی اعلام می کند: «هر جنگی، جنگ ماست.»<sup>(۱)</sup>

## ۲. آماده سازی برای جنگهای آینده

سازندگان بازی های رایانه ای در برخی از بازیها مانند «کال آف دیوتی چهار،<sup>(۲)</sup> سقوط احمدی نژاد<sup>(۳)</sup>، بتلفیلد سه<sup>(۴)</sup> و...» به صورت غیر مستقیم کاربران و مردم جهان را برای اشغال و حمله به کشورهای دیگر آماده می کنند و این تفکر را به کاربران القا می نمایند که اولاً حمله به برخی از کشورها جایز؛ بلکه لازم است، ثانیاً آمریکا این حق را دارد که به هر کشوری بخواهد، حمله کند و کاربران نیز این مطلب را می پذیرند.

ص: ۶۶

---

۱- [www.mashreghnews.ir](http://www.mashreghnews.ir)، مقاله «جادو، آخرالزمان دروغین و آواتارهای آدمکش، در پرهزینه ترین بازی جهان + تصاویر».

۲- ر.ک: [www.vgpostmortem.ir](http://www.vgpostmortem.ir)، مقاله «تحلیل بازی کال آف دیوتی ۴»، محمود بلالی.

۳- [durka ۳d the fall of Ahmadinejad](http://durka۳dthefallofahmadinejad.mhta.persianblog.ir) (ر.ک: [mhta.persianblog.ir](http://mhta.persianblog.ir)، مقاله «تصاویر بازی رایانه ای دورکا: سقوط احمدی نژاد»، مهدی حق وردی)

۴- ر.ک: [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «حمله مجازی تفنگداران آمریکا به تهران + عکس».

کشورهای استعمارگر و ظالمی مانند آمریکا برای اینکه ذهن مردم دنیا را نسبت به کارهای غیر انسانی خود مانند تجاوز به کشورهای دیگر و کشتار انسانهای بی گناه آماده کنند، بازی‌هایی (۱) را طراحی می‌کنند که در آنها کاربران را نسبت به تجاوز و کشتار عادت می‌دهند. (۲) در واقع به کاربران چنین القا می‌شود که هر کشتار و جنایتی که آمریکا در کشورهای دیگر انجام می‌دهد، کاری درست و در جهت ایجاد و برقراری صلح جهانی است.

ص: ۶۷

---

۱- بازی «Blackwater Worldwide»: بلک واتر وورلدواید، نام یک تیم مزدور آمریکایی است که ده‌ها شهروند بی‌دفاع و غیرنظامی عراقی را در زمان حمله آمریکا به عراق به کشتن داده است. لازم به ذکر است که در سال ۲۰۰۷م کارکنان شرکت بلک واتر که توسط آمریکا در عراق به عنوان مزدور به کار گرفته شده بودند، در یک تیراندازی ۱۷ شهروند عراقی را کشته و بسیاری دیگر را زخمی کردند. در حادثه دیگری در سال ۲۰۰۶م، یکی از مزدوران بلک واتر، در حالی که به دلیل نوشیدن مشروبات الکلی مست بود، به یکی از محافظان امنیتی رئیس‌جمهور عراق شلیک کرد و وی را به قتل رساند. ([www.mashreghnews.ir](http://www.mashreghnews.ir)، مقاله «ننگی که قرار است به افتخار تبدیل شود»).

۲- ر.ک: [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «هدف آمریکا از ایجاد بازی‌هایی با محتوای جنگ و خونریزی».

بازی های رایانه ای یکی از ده صنعت برتر درآمدزا در جهان به حساب می آید، حتی برخی از کارشناسان ادعا می کنند که رشد اقتصادی بازی های ویدیویی از سینما بیشتر است،<sup>(۱)</sup> لذا باید گفت: یکی از مهم ترین اهداف

ص: ۶۸

---

۱- درآمد به دست آمده از هالیوود ۵/۹ میلیارد دلار را پشت سر گذاشت و پیش بینیها نشان می دهد، میزان فروش بازی های رایانه ای همچنان رو به رشد است. گزارشها نشان می دهد تنها در سال ۲۰۰۷م گردش مالی این صنعت حدود ۴۲ میلیارد دلار بوده است. در سال ۲۰۰۷م حدود ۲۴۰ میلیون نسخه بازی در جهان به فروش رسیده است.

(www.hamshahrionline.ir، مقاله «ضربه سنگین به تولید بازی های رایانه ای در ایران»، حمید ضیایی پرور، ۳۱/۱/۱۳۸۹).

سازندگان بازی های رایانه ای، کسب درآمد و مسائل اقتصادی است.

سازندگان این بازیها از هر وسیله و طرحی استفاده می کنند تا مخاطبان بیشتری را به خود جذب کنند. حتی تا چند سال پیش در بازی های رایانه ای از زنان کمتر استفاده می شد که همین امر سبب شده بود بیشتر مخاطبان این بازیها فقط مردان باشند؛ ولی در چند سال اخیر شاهد هستیم که زنان در بازی های رایانه ای جایگاه خاصی پیدا کرده اند و در برخی از آنها نقش اول بازی را یک زن ایفا می کند که این چرخش در بازیها سبب شده زنان نیز به این بازیها علاقمند شده و از مخاطبان آنها باشند. علاوه بر جذب زنان، مردان بیشتری (به خاطر جذابیت های جنسیتی زنان) مشتاق این بازیها می شوند که در نتیجه سود این شرکتها بیش از پیش می شود. (۱)

برخی از شرکتهای سازنده بازی های رایانه ای برای کسب سود بیشتر، بازی هایی را طراحی می کنند که به امکانات و قطعات جدیدتری نیاز دارد که همین امر سبب می شود کاربران سیستمهای رایانه ای خود را ارتقا دهند و

ص: ۶۹

---

۱- ر.ک: [mhta.persianblog.ir](http://mhta.persianblog.ir)، مقاله «توجه غربیها به موضوع تبعیض جنسی در بازی های کامپیوتری».

در نتیجه به سود شرکت‌های سازنده کامپیوتر و بازی‌های رایانه‌ای تمام می‌شود.

سازندگان بازی‌های کامپیوتری نوعی از بازیها را ترویج می‌کنند تا با آن ذائقه و علاقه مخاطب را تغییر دهند و در نتیجه مخاطبان آن موضوع بیشتر شوند. مثلاً خشونت را در برخی از بازیها مانند «God of War» قرار می‌دهند تا وقتی کاربر در این بازیها به خشونت علاقه پیدا کرد، به صورت ناخودآگاه به سمت بازی‌های خشن کشیده شود و هر بازی‌خشنی را خریداری کند و در نتیجه، سازندگان بازی‌های خشن سود بیشتری ببرند.<sup>(۱)</sup>

#### استفتاء

سوال: به گفته کارشناسان، با هربار ورود به برخی از سایت‌ها مانند سایت بازی‌های رایانه‌ای آن‌لاین، ارزش مالی این سایت‌ها بالا می‌رود، اگر با اینکار دشمنان اسلام مانند آمریکا و اسرائیل رشد مالی پیدا کنند و تقویت شوند، استفاده از این سایت‌ها جایز است؟

جواب: اگر شخص علم و یقین داشته باشد که ورود او سبب رشد دشمنان اسلام مانند صهیونیسم و اسرائیل می‌شود،

ص: ۷۰

---

۱- شبکه خبر، برنامه صبح با خبر، موضوع «خشونت در بازی‌های رایانه‌ای»، ۲۵/۷/۱۳۹۲.

---

۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله نوری همدانی، آیت الله مکارم، ۱/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۴/۵/۱۳۹۴. آیت الله شبیری زنجانی: در صورتی که تأیید و کمک ظالم در ظلم کردن نباشد و موجب تضعیف اسلام یا تقویت کفر یا تقویت کفار در جنگ با مسلمانان نشود، اشکالی ندارد. (استفتاء پیامکی از دفتر، کد استفتاء: ۱۸۹۸۹؛ ۳/۵/۱۳۹۴) آیت الله خامنه ای: اگر خلاف قانون نبوده و مفسده ای نداشته باشد، اشکالی ندارد. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۳/۵/۱۳۹۴). آیت الله سیستانی: اگر مستلزم حرامی شود مانند اینکه ترویج برای شرکتی باشد که کار او حرام است، جایز نیست (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱۱/۷/۱۳۹۴)



### آموزش و پرورش دادن نیرو

سازندگان بازی های رایانه ای برخی از بازیها را برای اهداف نظامی مانند: جذب نیرو برای ارتش، آموزش سربازان، آموزش تروریست در سراسر جهان و... طراحی می کنند.

دولت چین بازی رایانه ای جنگی جدیدی را برای استفاده عموم روی اینترنت قرار داده است که هدف آن، تقویت حس میهن پرستی و جذب مردم به ارتش است. این بازی رایانه ای تاکنون بیش از یک میلیون بار دانلود شده است و تا قبل از این، برای آموزش نظامی نیروهای ارتش چین

استفاده می شد. (۱)

بازی رایانه ای «جداسازی قطعات سلاح» (۲) یکی از این بازیهاست که طریقه باز و بسته کردن هر نوع سلاحی را به کاربر خود آموزش می دهد، به طوری که بعد از مدتی کاربر می تواند آن سلاحی را که در بازی روش باز و بسته کردن آن را تمرین کرده است، به راحتی باز و بسته کند.

برخی از کارشناسان معتقدند که اینگونه بازیها برای آموزش تروریستها ساخته شده اند تا بتوانند بدون کمترین

ص: ۷۳

---

۱- [www.irinn.ir](http://www.irinn.ir)، مقاله «بازی های رایانه ای ضد آمریکایی»، ۱۴/۱/۱۳۹۲.

۲- Gun Disassembly.

هزینه ای آنها را آموزش دهند. این مطلب زمانی جالب تر می شود که ارتش عراق فاش می کند: در کشفیات خود از تروریستها، گوشیهایی را به دست آورده است که این بازی روی آنها نصب بوده است!<sup>(۱)</sup>

ص: ۷۴

---

۱- [www.vgpostmortem.ir](http://www.vgpostmortem.ir)، مقاله «نقدی بر بازی رایانه ای (Gun Disassembly)»، محمود بلالی.

بخش سوم: فواید بازی های رایانه ای

اشاره

ص: ۷۵



کارشناسان و پزشکان برای بازی های رایانه ای، با تمام مضراتی که دارد، فوایدی را ذکر کرده اند که به اختصار برخی از آنها بیان می شود:

#### ۱. آموزش مفاهیم عالی انسانی

یکی از بهترین ابزارهایی که می تواند مفاهیم بسیار عالی انسانی را به مخاطب خود القا کند، بازی های رایانه ای است. با کمک این بازیها می توانیم نکات مفید و کاربردی مانند مسائل دینی و علمی، مهارتهای مورد نیاز زندگی فردی یا اجتماعی و... را به بهترین صورت به کاربران منتقل کنیم.

## ۲. افزایش قدرت تصمیم‌گیری

برخی از دانشمندان (۱) معتقدند که انجام بازی‌های رایانه‌ای سبب تمرین مغز برای تصمیم‌گیری سریع می‌شود. بازی‌هایی نظیر شبیه‌سازی موقعیت‌هایی که باید در آن به سرعت تصمیم گرفت، کاربر را عادت می‌دهد تا به سرعت اطلاعات محیطی را بررسی و بلافاصله نسبت به آنها واکنش نشان دهد. (۲)

## ۳. رشد یادگیری

بر اساس نتایج تحقیقات انجام شده در کشورهای مختلف جهان، افرادی که از بازی‌های آموزشی استفاده می‌کنند، نسبت به سایر افراد مشابه ۴۰ درصد رشد یادگیری بهتری داشته‌اند. (۳)

## ۴. کاهش استرس و افسردگی

طبق پژوهشی که در سال ۲۰۰۹م منتشر شد، انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به افرادی که از مشکلاتی

ص: ۷۸

---

۱- دانشمندان عصب‌شناس دانشگاه روچستر نیویورک.

۲- [www.asriran.com](http://www.asriran.com)، مقاله « ۷ فایده بازی‌های رایانه‌ای»، صالح سپهری فرد.

۳- [www.farsnews.com](http://www.farsnews.com)، مقاله « ۸۰ درصد بازی‌های رایانه‌ای مفید هستند».

نظیر استرس یا افسردگی رنج می برند، کمک کند تا بتوانند تا حدی بر این مشکلات غلبه کنند. این پژوهش نشان داد که برخی افراد با تیپ شخصیتی (A)(۱) با انجام این بازیها می توانند فرصتی برای آرامش بیابند و به این ترتیب از میزان استرس آنها کاسته شود. (۲)

## ۵. اجتماعی شدن بچه ها

برخی از کارشناسان (۳) می گویند: انجام بازی های رایانه ای مناسب می تواند بچه های خجالتی را از پیلۀ خودشان خارج کند و از آنها، بچه هایی اجتماعی بسازد.؛ البته اگر بازی های رایانه ای به صورت دسته جمعی انجام شوند، بیشتر و بهتر می توانند روی این کودکان تأثیر بگذارند. (۴)

## ۶. کاهش درد و بیماری

### اشاره

دانشمندان دانشگاه واشینگتن نوعی بازی طراحی کرده اند که به بیمارانی که از درد شدیدی رنج می برند،

ص: ۷۹

---

۱- بسیار رقابت جو، کمال گرا و احساسی نسبت به زمان. ( [www.asriran.com](http://www.asriran.com)، مقاله «روانشناسی تیپهای مختلف شخصیتی»).

۲- [www.farsnews.com](http://www.farsnews.com)، مقاله « ۸۰ درصد بازی های رایانه ای مفید هستند».

۳- پروفیسور گریفیس، استاد دانشگاه ناتینگهام.

۴- [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net)، مقاله « ۱۰ فایده بازی های رایانه ای».



امکان می دهد از درد خود بکاهند. این بازی که «دنیای برفی» نام دارد، نوعی بازی واقعیت مجازی است که در آن فرد خود را در یک سرزمین پوشیده از برف می بیند و می تواند گلوله های برفی را به سمت پنگوئنها و آدم برفیهایی که می بیند، پرتاب کند. به این ترتیب حواس بیمار از درد به طرف بازی معطوف می شود. بررسیها نشان داده است بیمارانی که از این بازی استفاده کرده اند، نیازمند داروی مُسکن کمتری بوده اند.<sup>(۱)</sup>

پژوهشگران «دانشگاه یوتا» سال گذشته تحقیقی را منتشر ساختند که نشان می داد، انجام منظم بازی های رایانه ای توسط بچه های دارای بیماری و اختلالاتی نظیر «اوتیسم»<sup>(۲)</sup>، افسردگی و «پارکینسون»<sup>(۳)</sup> سبب افزایش استقامت و روحیه

ص: ۸۰

---

۱- [www.asriran.com](http://www.asriran.com)، مقاله «۷فایده بازی های رایانه ای»، صالح سپهری فرد.

۲- **Autism**: نوعی اختلال رشدی است که با رفتارهای ارتباطی - کلامی غیر طبیعی مشخص می شود. علائم این اختلال در سالهای اول عمر بروز می کند و علت اصلی آن ناشناخته است. این اختلال در پسران شایع تر از دختران است و بر رشد طبیعی مغز در حیطه تعاملات اجتماعی و مهارتهای ارتباطی تأثیر می گذارد. ([www.yjc.ir](http://www.yjc.ir)، مقاله «با بیماری اوتیسم آشنا شوید»).

۳- **parkinson's**: به طور معمول سلولهای عصبی یک ماده شیمیایی مهم به نام «دوپامین» می سازند که به قسمتی از مغز پیامی را برای کنترل حرکتهای ما صادر می کنند. این ماده به ماهیچه ها کمک می کند که به نرمی حرکت کنند و آنچه شما از آنها می خواهید، انجام دهند. در زمان ابتلا به پارکینسون، این سلولهای عصبی شکسته می شوند و دوپامین به میزان کافی وجود ندارد و شما برای حرکتهایی که می خواهید انجام دهید، با مشکل مواجه می شوید. (همان، مقاله «بیماری پارکینسون چیست؟»).

مقاومت آنها در برابر مشکلات ناشی از بیماری می شود.

دانشمندان بر این باورند که اینگونه بازیها بر روی ساز و کارهای عصبی تأثیر گذاشته، موجب ایجاد هیجان‌ات مثبت می شوند. به این ترتیب، کودک یا نوجوان درگیر بیماری مزمن، بهتر می تواند با پیامدهای ناشی از بیماری خود مبارزه کند. (۱)

#### استفتاء

سؤال: به گفته پزشکان، برخی از بازی های رایانه ای درد بعضی از بیماران مانند سرطانیها را برای مدت کوتاهی کم می کند (چون مشغول بازی می شوند، درد را فراموش می کنند). اگر در این بازیها تصاویر مستهجن یا موسیقی حرام وجود داشته باشد، آیا بازی کردن این بیماران جایز است؟

جواب: اگر این بازیها دارای تصاویر مستهجن و محرک

ص: ۸۱

باشند، بازی کردن (۱) و نگاه کردن به این تصاویر جایز نیست. (۲)

## ۷. کسب مهارت‌های لازم و مفید

بنا به گفته‌ی بعضی از کارشناسان، (۳) زمانی که کودکان و نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای مفید و مرتبط با سبک زندگی اسلامی - ایرانی استفاده می‌کنند، مهارت‌های لازم را برای زندگی آینده فرا می‌گیرند. کودکانی که از این بازی‌های مفید و متناسب با سن خود استفاده می‌کنند، دو تا سه سال زودتر از سایر کودکان مشابه خود تجربه‌ی روابط اجتماعی را درک می‌کنند، (۴) البته زمانی این بازیها مفیدند که اولاً- آن بازی مناسب با فرهنگ و مذهب آنان باشد؛ ثانیاً کاربران از آسیبها و خطرات بازیها در امان بمانند.

ص: ۸۲

---

۱- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله خامنه‌ای، ۹/۲/۱۳۹۴.

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۱۴۹۳۱)، آیت الله خامنه‌ای، آیت الله نوری همدانی، آیت الله مکارم و آیت الله صافی گلپایگانی، ۹/۲/۱۳۹۴. آیت الله سیستانی: نگاه با شهوت، حرام است بلکه بنابر احتیاط واجب، بدون آن نیز جایز نمی‌باشد (استفتاء پیامکی از دفتر، ۹/۲/۱۳۹۴) آیت الله صافی گلپایگانی: انسان مومن با توکل و صبر و تفکر در اینکه دنیا دار امتحان است، درد و رنج خود را تسکین می‌دهد (استفتاء پیامکی از دفتر، ۹/۲/۱۳۹۴)

۳- معاون مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.

۴- [www.farsnews.com](http://www.farsnews.com)، مقاله « ۸۰ درصد بازی‌های رایانه‌ای مفید هستند».



## بخش چهارم: آسیبهای جسمی و روحی بازی های رایانه ای

### اشاره

بازی های رایانه ای علاوه بر فوایدی که برای برخی از آنها ذکر کرده اند، ضررها و آسیبهایی را نیز به جسم و روان کاربران وارد می کنند که در برخی اوقات این ضررها قابل جبران نیستند و ممکن است کاربران را به کام نیستی و نابودی بکشانند. در ادامه به این آسیبها اشاره می شود.

ص: ۸۴

## فصل اول: آسیبهای اعتقادی بازی های رایانه ای

اولین و مهم ترین آسیبی که بازی های رایانه ای به کاربران وارد می کنند، آسیبهای اعتقادی است. همانطور که قبلاً نیز اشاره شد، در بسیاری از بازی های رایانه ای، سازندگان آنها آموزه های انحرافی را به صورت مستقیم یا غیر مستقیم به مخاطب خود القا کرده، باورها و دستورات ادیان الهی (مخصوصاً اسلام) را تضعیف می کنند.

«اگر در جریان بازیها، بحثی از دین و معنویت به میان آمده باشد، این مفاهیم با خشونت و خرافه پرستی توأم شده، تصویر ناخوشایند و نامطلوبی را در اذهان مخاطبین بازیهای رایانه ای بر جای می گذارند. طرح مسائلی مانند جادو، جادوگری، خون آشامی و... از جمله مواردی هستند که حتی در اذهان

ص: ۸۵

افراد متعادل نیز مشکل ایجاد می کنند و در آنها نسبت به جهان بینی الهی، دین و دینداری و معنویت و معنا، کراهت و  
وازدگی ایجاد می کند.»<sup>(۱)</sup>

ص: ۸۶

---

۱- [www.puya.nashriyat.ir](http://www.puya.nashriyat.ir)، مقاله «شوالیه های مجازی هنر هشتم»، آرزو نیکوئیان.

۱. عادی سازی انجام ردایل اخلاقی

از منظر قرآن، نفس و روح انسان هنگام خلقت، مشمول بزرگترین کرامت الهی؛ یعنی تعلیم اسماء الله و کسب مقام خلیفه الهی قرار گرفت و از این رو، مسجود ملائکه شد. (۱) قرآن مکرر به عداوت شیطان و دستورالعملهای وی برای سلب این مقام از انسان و به ورطه شهوت و غضب انداختن - که پستترین مقام حیوانی نفس است - هشدار

ص: ۸۷

---

۱- «وَ إِذْ قُلْنَا لِلْمَلَائِكَةِ اسْجُدُوا لِآدَمَ فَسَجَدُوا إِلَّا إِبْلِيسَ أَبَىٰ وَ اسْتَكْبَرَ وَ كَانَ مِنَ الْكَافِرِينَ»؛ «و (به یاد آر) هنگامی که به فرشتگان گفتیم: به آدم سجده کنید و خضوع نمایید. همه سجده کردند جز ابلیس که سرباز زد و تکبر ورزید و او از کافران بود (که کفر خود را پنهان می داشت)». بقره / ۳۴.



داده است و می فرماید: «أَلَمْ أَعْهَدْ إِلَيْكُمْ يَا بَنِي آدَمَ أَنْ لَا تَعْبُدُوا الشَّيْطَانَ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُبِينٌ» (۱).

فضایلی مانند: عدالت، نیکی و علم، که با اسماء الله و مقام خلافت انسان همخوانی دارند، مورد سفارش خداوند هستند و رذایلی چون: فحشا و منکر، ظلم و خشونت و... که با رتبه حیوانی نفس همخوانی دارند، خواسته شیطان می باشند (۲).

خدای متعال در قرآن کریم از سیاست «گام به گام» شیطان پرده بر می دارد و می فرماید: «يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ» (۳)؛ «ای کسانی که ایمان آورده اید! از گامهای شیطان پیروی نکنید.» و گوشزد می کند که مراقب وسوسه ها و فریب شیطان باشید؛ چرا که او مرحله به مرحله افراد را به گمراهی می کشاند و به تدریج انسان را از مسیر حق و هدایت خارج می کند؛ یعنی ابتدا سعی می کند

ص: ۸۸

- 
- ۱- «ای فرزندان آدم! آیا با شما عهد نکردم که شیطان را پرستید که او بی تردید دشمن آشکاری برای شماست؟» یس / ۶۰.
  - ۲- فصلنامه پژوهش نامه اخلاق، مقاله «بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی»، سید ابوالفضل موسوی، ش ۱۴، صص ۷۹ - ۱۰۸.
  - ۳- نور / ۲۱.

زشتی گناه و کارهای ناپسند را از ذهن انسان پاک کند تا وی آن کار را قبیح نداند و بعد او را به انجام آن کار تشویق می کند: «وَمَنْ يَتَّبِعْ خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ فَإِنَّهُ يَأْمُرُ بِالْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ» (۱) و بعد از انجام کار زشت، برای اینکه انسان دچار عذاب وجدان نشود، عمل او را زینت داده، حتی کار خوبی جلوه می دهد: «زَيَّنَ لَهُمُ الشَّيْطَانُ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ» (۲) و در نهایت، عملی که سابقاً برای انسان زشت و قبیح بود، به یک عمل خوب و زیبا تبدیل می شود و فرد از انجام آن هیچ گونه نگرانی و عذاب وجدانی نخواهد داشت.

اغلب سازندگان بازی های رایانه ای، برای اینکه قبح و زشتی کارهای ناپسند و حرام را از بین ببرند، همگام با شیطان، سیاست گام به گام او را اجرا می کنند؛ یعنی در مراحل مختلفی از این بازیها، مسائل خلاف عفت و حیا را قرار می دهند، تا کاربر به مرور زمان به دیدن این تصاویر و انجام آنها در محیط مجازی عادت کند. بعد از اینکه این امور برای او عادی شد، دیگر کارهای خلاف و قبیح مانند سابق برای او قبیح نیستند و به راحتی ممکن است آنها را در عالم

ص: ۸۹

---

۱- «هر کس از گامهای شیطان پیروی کند، قطعاً شیطان او را به {انجام} کارهای ناپسند و فحشا دستور می دهد.» نور / ۲۱.

۲- «شیطان کارهای آنها را برایشان زینت داد.» انعام / ۴۳.

واقعیت انجام دهد.

مثلاً ممکن است نگاه به تصاویر زنان برای خیلی از افراد زشت و قبیح باشد و حتی در ابتدا نگاه نکنند؛ ولی به مرور زمان بر اثر تکرار این بازیها، دیدن تصاویر مستهجن برای آنها به یک امر عادی تبدیل شود و این دقیقاً همان چیزی است که طراحان این بازیها به دنبال آن هستند؛ زیرا آنها می دانند که نگاه شهوت آلود مقدمه بسیاری از گناهان بعدی می شود و می خواهند زشتی گناه برای کاربران بازی های رایانه ای از بین برود. (۱)

در بازی هایی که سازندگان آنها کشورهایی هستند که با دین، انسانیت و فضایل اخلاقی دشمنی دارند، هیچ یک از فضایل متعالی روح زن مانند عذوفت، رحم، نجابت و حیا به چشم نمی خورد. (۲)

## ۲. ظهور صفات رذیله پنهانی

بر اساس معارف الهی، انسان معجونی از فضایل و رذایل اخلاقی می باشد. در زندگی واقعی، بسیاری از افراد خیلی

ص: ۹۰

---

۱- ر.ک: [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «۴ مرحله تأثیر سایتهای مستهجن بر سلامت روانی».

۲- فصلنامه پژوهش نامه اخلاق، مقاله «بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی»، سید ابوالفضل موسوی، ش ۱۴، صص ۷۹ - ۱۰۸.

از کارهای خلاف و غیر انسانی مانند قتل، مبارزه با قانون، تخریب اماکن عمومی، غارت و... را نمی توانند به سبب موانعی انجام دهند؛ اما ممکن است همیشه در صدد انجام آنها باشند؛ ولی بازی های رایانه ای این امکان را به کاربر می دهد که هر کاری را که در زندگی واقعی از انجام آن عاجز است، به راحتی انجام دهد و هیچ گونه مانعی برای او وجود نداشته باشد؛

اما باید توجه داشته باشیم، این امکانی را که بازی های رایانه ای به کاربر می دهد، در عین حال که می تواند امکان انجام خیلی از کارهای مفید را برای کاربر فراهم کند، می تواند باعث شود که فرد رذایل اخلاقی دورنی خود را در عالم مجازی تجربه کرده و به مرور زمان به انجام آن عادت کند و حتی گاهی در واقعیت آن را تجربه نماید. در بازی «GTA» که کاربر در آن هرگونه خلافی را به راحتی انجام می دهد و هیچ عاملی (حتی قانون) نمی تواند جلوی ارتکاب آن را بگیرد، شخص عملاً «قانون گریزی» را تجربه می کند و کم کم در محیط بیرون و فضای واقعی؛ یعنی در زندگی روزمره خود به چنین اعمالی دست بزند و یا دست کم زمینه انجام چنین کارهایی را داشته باشد.

فراموش نمی کنیم، زمانی که در کودکی بازیها یا فیلمهای رزمی

مانند «بروس لی» را می دیدیم، تا چند روز بعد از فیلم احساس قدرت می کردیم و در بازی با هم سن و سالان خود سعی می کردیم حرکات کاراکترها و هنرپیشه های اینگونه فیلمها را تقلید کنیم.

برخی از بازی هایی که چنین اثراتی دارند و در آنها مسائل اخلاقی مانند حیا و عفت تضعیف می شوند و در عوض، قانون گریزی، خشونت، طغیان، خیانت، ظلم، بی عفتی و... رواج می یابند، عبارتند از: «GTA»، «MAX PAYNE»، «Far Cry»، «Sim City»، «Tomb Raider»، «Catwoman»، و ... .

### ۱. افزایش جرم و جنایت

متخصصین بسیاری از جمله هنری جنکینز از انستیتو تکنولوژی ماساچوست معتقد است: «جرم و جنایت میان نوجوانان همزمان با عرضه بازی های محبوبی چون «Doom»، «Mortal Kombat»، «Death Race» و «GTA» افزایش یافته است. او به این نتیجه رسیده است که این نوجوانان، پس از اتمام بازی قادر به پشت سر گذاشتن تاثیرات احساسی نبوده اند. دقیقاً، بسیاری از پرونده های جنایت در میان نوجوانان، مربوط به افرادی است که ساعات بسیاری به

## ۲. متزلزل شدن روابط خانواده

در بسیاری از بازی های رایانه ای خارجی، سست شدن بنیان خانواده ها یکی از اهداف سازندگان آنها می باشد. ضمن آسیبهایی که بدان اشاره شد، گرفته شدن وقت خانواده ها، توجه نکردن به دیگر اعضای خانواده در حین بازی، نرسیدن به کارها و وظایف خانوادگی، برانگیختن حساسیت همسر و... می تواند زمینه ساز سردی روابط اعضای خانواده، به ویژه زن و شوهرها نسبت به یکدیگر و در نتیجه، مشاجره و دلخوری از یکدیگر باشد که خود اینها باعث بروز اختلافاتی جدی در خانواده ها می شود و گاه حتی به جدایی عاطفی و طلاق منجر می گردد. (۲)

## ۳. دوری از وظایف واقعی

وقتی والدین مشغول بازی های رایانه ای باشند، کم کم وظایف خود در قبال خانواده و اعضای آن را فراموش کرده یا حداقل

ص: ۹۴

---

۱- [www.yjc.ir](http://www.yjc.ir)، مقاله «بازی های ویدیویی چه تاثیری روی فرزندان ما دارند؟»

۲- طبق آمار رسمی منتشر شده توسط قوه قضائیه، گرایش افراطی زن و شوهرها به بازی «کلش آو کلنز» در سال های اخیر به یکی از عوامل اصلی اکثر طلاق ها و سرخوردگی فرزندان این دست از خانواده ها تبدیل شده است. ([WWW.vgpostmortem.ir](http://WWW.vgpostmortem.ir)، مقاله «تحلیل بازی Clash of Clans»، محمود بلالی)

کم رنگ می شود. مثلاً در برخی از بازیها، مانند «Pou» مادر خانه به جای اینکه نیازهای واقعی فرزندان خود را برطرف کند، فقط به فکر این است که ببیند فرزند مجازی اش چه نیازهایی دارد و در صدد برطرف کردن نیازهای اوست و خانواده واقعی خویش را فراموش می کند. یا پدر به جای اینکه وظایف پدری یا شوهر بودن را به بهترین صورت انجام دهد، مشغول برطرف کردن نیازهای فرزند مجازی خود می شود.

بعضی از روانشناسان معتقدند: «وقتی بچه مجازی جز نیازهای مادی توقعی از پدر و مادرش ندارد و با اندکی غذا و کمی بازی می توان او را راضی نگه داشت، ناخودآگاه این تفکر و این ذهنیت در زندگی عادی برای انسان نهادینه می شود؛ تحملش را در برابر خواسته های دیگر از دست می دهد و توجهی به نیازهای معنوی اطرافیان، مخصوصاً

فرزند واقعی خود ندارد.»<sup>(۱)</sup>

در گزارشات آمده است: مرد جوانی مشغول بازی رایانه ای بود که دختر نوزادش شروع به گریه کرد. زمانی که صدای گریه بند نیامد، او کنترل خود را از دست داد و به طور ناگهانی دخترش را به شدت تکان داد؛ حرکتی که

ص: ۹۵

---

۱- [www.tavvabin۳۱۳.blogfa.com](http://www.tavvabin۳۱۳.blogfa.com)، مقاله «پو (pou) خطری که این روزها در کمین دختران و زنان جوان است +

عکس».



منجر به مرگ نوزاد شد.<sup>(۱)</sup>

به گزارش «آسوشیتد پرس» یک زوج آمریکایی آنقدر مشغول اینترنت و بازی های ویدیویی بودند که بچه هایشان (یک پسر ۲۲ ماهه و یک دختر ۱۱ ماهه) را در گرسنگی و بیماری رها کرده به طوری که به شدت دچار سوء تغذیه و مشرف به مرگ شدند.<sup>(۲)</sup>

شوهر یکی از بازیکنان بازی های رایانه ای درباره آسیبهای بازی «کلش آو کلنز» می گوید: «همسر و فرزندم بسیار عصبی و بی حوصله شده اند و هر دوی آنها روزانه ۹ ساعت درگیر بازی هستند. پسرم پرخاشگر شده و به درس هایش اهمیتی نمی دهد و همسرم نیز نسبت به این وضعیت اعتراضی ندارد. به خاطر این بازی با همسرم مشکل پیدا کرده ام.<sup>(۳)</sup>

#### ۴. ترس از فرزنددار شدن

برخی از بازیها آنقدر بر روی کاربران خود اثرات منفی می گذارند که حتی از نیازهای فطری خود غافل می شوند.

ص: ۹۶

---

۱- [www.yjc.ir](http://www.yjc.ir)، مقاله «نوزاد ۳۵ روزه، قربانی بازی رایانه ای».

۲- [www.hamshahrionline.ir](http://www.hamshahrionline.ir)، مقاله «بازی ویدیویی برایشان مهم تر از غذا دادن به بچه بود».

۳- [www.farsnews.com](http://www.farsnews.com)، مقاله «آغاز فصل امتحان و چالش جدیدی به نام (کلش.آف.کلنز)»

مثلاً- زنانی که بازی «پو» را انجام می دهند، به اندازه ای از تربیت فرزند مجازی خود خسته می شوند که حاضر نمی شوند فرزنددار شوند، در حالی که با این تصمیم غلط، خود و جامعه را از نعمت فرزندان مفید محروم می کنند.

برخی از کارشناسان می گویند: در برخی از کشورهایی که کاربران آنها به بازی «پو» معتاد بودند، برخی از زنان از ترس اینکه بچه دار شوند، دچار مشکل روانی شده، کارشان به بیمارستان کشیده شده است.<sup>(۱)</sup>

ص: ۹۷

---

۱- [www.mashreghnews.ir](http://www.mashreghnews.ir)، مقاله «ترس زنان معتاد به بازی «پو» از بچه دار شدن».

### ۱. خشونت طلبی

#### اشاره

مهم ترین مشخصه بازی های رایانه ای، وجود حالت خشونت در اکثر آنهاست؛ یعنی فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی بازی، با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. استمرار چنین بازی هایی کاربران مخصوصاً کودکان را پرخاشگر و ستیزه جو بار می آورد.

«خشونت» مهم ترین محرکه ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب ترین بازی های کامپیوتری به حد افراط از آن استفاده می شود. چهره های معروف هالیوود که در فرهنگ ما انسانهای ضد ارزش و غیراخلاقی هستند، در

این بازیها به صورت قهرمانهای شکست ناپذیر جلوه می کنند. (۱)

کارشنان معتقدند: «مشاهده حوادث خشونت آمیز از تلویزیون (و بازیها) سطح هیجان کودک را بالا می برد و در نتیجه، موجب بروز افکار و احساسات پرخاشگرانه بی اساسی نسبت به اطرافیان خود می شود. در مرحله ای شدیدتر، تماشای خشونت ممکن است بر باورها و ارزشهای کودک تأثیر بگذارد. برای مثال، کودک این باور را پیدا کند که در تعارضات با دیگران، خشونت روش مناسبی برای حل این اختلافات می باشد و در تعامل با همسالان خود به پرخاشگری رو می آورد». (۲)

برای برای توجه بیشتر والدین و کاربران، چند نمونه از اتفاقات وحشتناکی را که به سبب انجام بازی های رایانه ای رخ داده است، ذکر می کنیم:

- بنا به اعلام رسانه های آمریکایی، جوان (۳) بیست ساله ای که بیست و شش نفر را در مدرسه ابتدایی (۴) به رگبار

ص: ۹۹

---

۱- [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net)، مقاله «اثر بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان».

۲- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir) مقاله «نگرشی تحلیلی بر تأثیرات متقابل رسانه و پیام ۲».

۳- آدام لانزا.

۴- سندی هوک نیوتاون.

بسته بود، غالباً به بازی های رایانه ای خشن می پرداخته است.<sup>(۱)</sup>

- در یکی از بدترین نمونه های بازی های رایانه ای به نام «Manhunt» که چند سال پیش تولید و توزیع شد، مخاطب با صحنه های وحشتناک و تکان دهنده ای از اعمال خشونت بار و انجام قتل با ابزارهایی نظیر کیسه پلاستیکی، تکه شیشه و تکه ای سیم به شکلی کاملاً حرفه ای روبرو می شود. موج منفی این بازی به اندازه ای بود که در انگلستان، یک نوجوان ۱۷ ساله با تأثیرپذیری از این بازی، اقدام به قتل یکی از همسالان خود کرد.<sup>(۲)</sup>

- «آدام لنزا» که طبق گزارشات یک «گیمِر» بوده است، ۲۶ نفر، از جمله مادر خود را به قتل رسانید.<sup>(۳)</sup>

- یک پسر ۱۴ ساله اهل اوکلاهاما، به نام «کریستن ریورا» در حال بازی کردن با «Call Of Duty» دست به جنایتی عجیب و دلخراش زد. او در حال بازی بود که خواهر کوچک ترش به گریه افتاد و همین حواس او را به هم زد و باعث شد تا در بازی بمیرد. او با این حال عصبانی شد و خواهر ۹ ماهه اش را خفه کرد. این دختر بچه سریعاً به بیمارستان فرستاده شد؛ اما سه روز بعد به خاطر اثرات خفگی جان باخت و کریستین به زندان رفت و یک سال

ص: ۱۰۰

---

۱- [www.hamshahrionline.ir](http://www.hamshahrionline.ir)، مقاله «رابطه بازی های پرخشونت رایانه ای و کشتارهای آمریکا».

۲- همان، مقاله «بازی های رایانه ای؛ تهدید یا فرصت»، امیر حسین سلام زاده.

۳- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «تحقیقات درباره تأثیر خشونت بازی های رایانه ای، به دستور سناتور آمریکایی».

در آنجا ماند. (۱)

- در سال ۲۰۱۰م دو نوجوان ۱۲ و ۱۶ ساله اهل ماساچوست آمریکا در اقدامی بسیار عجیب، پس از بازی کردن «GTA» سعی کردند با استفاده از کوکتل مولوتوفهای (۲) دست ساز، یک پارکینگ و آپارتمان را به آتش بکشند. بازی به حدی در آنها تأثیر گذاشته بود که سعی در دزدیدن خودرو هم کرده بودند. کوکتلهای آنها به حدی زیاد بود که می توانستند به راحتی کل خیابان را آتش بزنند. (۳)

- یک جوان ۲۰ ساله فرانسوی، پس از کشته شدن در بازی «کانتر» دست به اقدامی عجیب زد. او در بازی توسط یک شخصیت دیگر کشته شد. پس از ۶ ماه جستجوی او را پیدا کرد. در اولین لحظه برخورد با آن فرد، یک چاقو را در سینه او فرو کرد تا انتقام کشته شدنش در بازی را از او گرفته باشد. (۴)

- در بازی «GTA ۳» یک مرحله جداگانه وجود دارد که بازیکن باید هر تعداد انسان را که می تواند، از پشت بام با

ص: ۱۰۱

---

۱- [www.yjc.ir](http://www.yjc.ir)، مقاله «بزرگ ترین جنایتهایی که به خاطر بازی رایانه ای رخ داد».

۲- نوعی بمب دست ساز.

۳- همان.

۴- همان.

استفاده از تفنگ تک تیرانداز بکشد. «ویل» و «جوش باکتر» نیز بعد از بازی کردن این مرحله تصمیم گرفتند خودشان آن را تست کنند. این دو نوجوان با استفاده از تفنگ پدرشان که مخصوص شکار بود، به پشت بام رفتند و شروع به شلیک کردند. آنها یک موتور سوار را کشته و یک عابر را نیز زخمی کردند.<sup>(۱)</sup>

- «ایونات ساوین» زمانی که تنها ۱۵ سال داشت، به بازی «کانتر» معتاد شد و بیشتر وقتش را صرف انجام این بازی کرد. او بیش از ۲۰۰ روز از مدرسه را غیبت و با تمام دوستانش قطع رابطه کرد. مادر او به خاطر این حرکتش اینترنت خانه را قطع کرد؛ ولی او با اینکار عصبانی شد و ۱۷ بار با چاقو به مادرش ضربه زد. او سپس تمام پولهای مادرش را برداشت و به کافی نت رفت تا بازی خود را ادامه دهد. وی پس از ۴ ساعت بازی، خودش را تسلیم پلیس کرد.<sup>(۲)</sup>

- در شهر لستر انگلیس، یک نوجوان ۱۷ ساله به نام «وارن لبانس»، در حالی که تحت تأثیر یک بازی خشن به نام «Manhunt» بود، دوست ۱۴ ساله خود را با ضربات

ص: ۱۰۲

---

۱- همان.

۲- همان.

چکش به قتل رساند. قتل به وسیله چکش، دقیقاً همان چیزی بود که در بازی آموزش داده می شد. (۱)

- «آندرس برینگ بریک» مرد نروژی که یکی از خونین ترین حوادث این کشور آرام در شمال اروپا را رقم زد، طبق اعتراف خودش، از بازی «Call Of Duty» برای تمرین تیراندازی استفاده می کرده است. وی در روز حادثه نیز دوربینی شبیه به دوربینهای به کار رفته بر روی سلاحهای موجود در بازی را بر روی سلاح خود نصب کرده بود. در مجموع ۶۷ نفر از قربانیان وی به صورت مستقیم مورد اصابت گلوله قرار گرفتند که در این میان ۵۶ نفر از ناحیه سر مورد اصابت قرار گرفته بودند.

این آمار برای یک شخص غیر نظامی از لحاظ دقت تیراندازی بسیار عالی است که البته باید گفت: این دقت مرگبار او خونین ترین روز نروژ پس از پایان جنگ دوم جهانی را رقم زد. (۲)

- پلیس محلی استان «آیچی» ژاپن اعلام کرد: یک مرد

ص: ۱۰۳

---

۱- فصلنامه پژوهش نامه اخلاق، مقاله «بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی»، سید ابوالفضل موسوی، ش ۱۴، ص ۷۹ تا ۱۰۸.

۲- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «ندای وظیفه؛ تمرینی برای آدمکشی در دنیای حقیقی».



۳۹ ساله، پس از باختن در بازی کامپیوتری، دخترش را مورد ضرب و شتم قرار داد. این مرد گفت: تمام تمرکز را روی این بازی گذاشته بودم؛ اما در لحظات آخر باختم و چون عصبانی شده بودم، کنترل رفتارم را از دست دادم.<sup>(۱)</sup>

- در آزمایشات صورت گرفته در دانشگاه اوهایو، مشخص شده است افرادی که با استفاده از سلاحهای شبیه ساز، بازی را انجام داده اند ۹۰ درصد نسبت به افرادی که این بازیها را انجام نداده اند، از دقت بیشتری در تیراندازی برخوردار شده اند. در ادامه این آزمایش ۱۵۱ دانش آموز نوجوان به ۳ دسته تقسیم شده اند و هر کدام از این گروه ها به انجام یک نوع بازی پرداخته اند. گروهی به انجام بازی «رزیدنت اوایل ۴» پرداختند، گروه دیگر بازی تیراندازی بدون خشونت در کنسول «Wii»<sup>(۲)</sup> را انجام دادند و

ص: ۱۰۴

---

۱- [www.isna.ir](http://www.isna.ir)، مقاله «پدری فرزندش را به دلیل باخت در بازی کامپیوتری مورد ضرب و شتم قرار داد».

۲- یک کنسول ویدیویی است که توسط شرکت «نیتندو» عرضه شده است. به عنوان مشخصه برجسته و بارز این کنسول می توان به دسته های «controller» بی سیم آن اشاره کرد. این دسته ها با نام «Wii Remote» شناخته می شوند و به عنوان یک دستگاه اشاره گر دستی مورد استفاده قرار می گیرند. از دیگر ویژگیهای آنها می توان به قابلیت تشخیص حرکت و چرخش در سه بعد مختلف اشاره کرد. مشخصه قابل توجه دیگر نیز ورودی کنسول «WiiConnect۲۴» است که دستگاه به کمک آن می تواند پیامهای مختلف را دریافت کرده، سیستم را به صورت اینترنتی به روز کند. ([www.digikala.com](http://www.digikala.com)).

گروه بعدی نیز به بازی «قارچ خور» مشغول شدند.

پس از انجام ۲۰ دقیقه بازی، این دانش آموزان به یک سالن تیراندازی با کلت بادی برده شدند که بایستی ۱۶ گلوله را به آدمکی به ارتفاع ۱.۸ متر در فاصله ۶ متری خود شلیک می کردند. کاربرانی که از سیستم کنترلی شبیه به سلاح استفاده کرده بودند، بیشترین اصابت به سر را داشتند و توانسته بودند ۷ گلوله را با موفقیت به سمت سر شلیک کنند. نکته جالب اینجاست که این گروه بدون اینکه به آنان گفته شود به سمت سر شلیک کنند، این کار را انجام داده بودند و در عین حال، به سایر بخشهای هدف مورد نظر توجه نداشته و تنها به سمت بالا تنه و خصوصاً سر شلیک کرده بودند. سایرین که بازی های غیر خشن را انجام داده بودند، به صورت میانگین دو اصابت به سر داشتند. (۱)

اینها آماری بود که در کشورهای خارجی اتفاق افتاده بود. ممکن است در کشور ما نیز چنین مسائلی اتفاق افتاده باشد و یا بیفتد که ما از آنها بی خبریم.

بر اساس تحقیقات کارشناسان و روانشناسان، می توان اثرات بازی های رایانه ای خشن را چنین بیان کرد:

ص: ۱۰۵

\* راه های خشونت آمیز فکر کردن را به شما یاد می دهند؛

\* به شما اجازه می دهد پرخاشگر بودن را تمرین کنید؛

\* حساسیت شما را به رنج و درد دیگران کم می کنند؛

\* اطلاعات خطرناکی را به شما یاد می دهد که در زندگی هم برایتان خطرآفرین است. مثل نحوه ساختن بمب دستی یا راه های منفجر کردن موتورخانه یک ساختمان و...؛<sup>(۱)</sup>

در این قسمت نام برخی از بازی های رایانه ای خشن را ذکر می کنیم تا والدین مراقب باشند که فرزندانشان از آنها استفاده نکنند:

«GTA»، «God of War»، «Manhunt»، «Ever quest»<sup>(۲)</sup>، «Counter Strike»

«Hitman»، «Mafia»، «Max payne»، «DOOM»<sup>(۳)</sup> و «IGI».

ص: ۱۰۶

---

۱- [www.hamshahrionline.ir](http://www.hamshahrionline.ir)، مقاله «پرندگان خشمگینت را بکش».

۲- دادگاه برزیل فروش بازی های «Counter Strike» و «Ever quest» را به دلیل ترویج خشونت، غیر مجاز اعلام کرد. (همان، مقاله «ممنوعیت فروش دو بازی خشن در برزیل»، محمد رسولی).

۳- بر اساس گزارشات رسانه ها، دو تیرانداز به نامهای «اریک هریس؛ Eric Harris» و «دیلان کیبولد؛ Dylan Kiebold» از انجام بازی «DOOM» که از جانب ارتش ایالات متحده به منظور آموزش سربازان برای کشتن مؤثرتر و کارآمدتر مجوز و پروانه گرفته بود، لذت می بردند ([mhta.persianblog.ir](http://mhta.persianblog.ir))، مقاله «تأثیر بازی های اینترنتی خشونت آمیز بر کودکان و نوجوانان»، کارن اولیویر).

سؤال: اگر بازی های رایانه ای سبب شود کاربر به مرور زمان خشن و عصبی شود، بازی کردن برای او جایز است؟

جواب: اگر این بازیها مفسده یا ضرر قابل اعتنایی داشته باشند، بازی کردن کاربر جایز نیست و باید اجتناب کند. (۱)

## ۲. تقلید گفتار نامناسب

یکی از شیوه های یادگیری در کودکان، از طریق مشاهده است؛ یعنی وی به وسیله مشاهده رفتار یا گفتار دیگران، یاد می گیرد که چگونه رفتار کند. هرچه فرد دارای اعتبار بیشتری نزد کودک باشد، احتمال تقلید کودک از وی بیشتر است. بنابراین، زمانی که قهرمان اصلی بازی در گفتار خود کلمات نامناسبی را به کار می برد، زیاد مشاهده شده که کودک نیز همان کلمات را به کار می برد، حتی در زمانهایی که بازی را انجام نمی دهد، ممکن است مرتب کلمات یاد گرفته را به کار برد. این عبارات ممکن است در رابطه فرد با خانواده، دوستان و

ص: ۱۰۷

---

۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، ۱۵/۱/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۱۶/۱/۱۳۹۴؛ آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۱۳۹۳۱)، ۲۳/۱/۱۳۹۴.

همکلاسی‌ها تأثیرات منفی باقی بگذارد و حتی باعث طرد شدن وی از سوی دوستانش شود. (۱)

### ۳. زمینه ساز از خود بیگانگی

شخصی که در بازی رایانه‌ای مفاهیم و خواسته‌های سازندگان بازی‌های رایانه‌ای را می‌پذیرد و آنها را صحیح تلقی می‌کند، خواسته یا ناخواسته و به مرور زمان، مفاهیم فرهنگی و ارزشهای دینی خود را به فراموشی می‌سپارد و باورهای القا شده در بازی‌های رایانه‌ای را اعتقاد و ارزش خود حساب می‌کند و بعد از مدتی فرد، دچار از خود بیگانگی شده، مانند آنها می‌اندیشد.

برای نوجوانی که در حال بازی است، فرقی نمی‌کند که دشمن کیست؛ زیرا دشمن همانی است که بازی می‌گوید. در میان انبوه بازی‌های رایانه‌ای که اکنون به آسانی در دسترس کودکان قرار می‌گیرند، بازی‌هایی وجود دارند که در آن مسائل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی

و سیاسی کشورهای مسلمان، به ویژه ایران، و علی‌الخصوص شیعیان مورد گستاخی قرار می‌گیرد. (۲)

ص: ۱۰۸

---

۱- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «تأثیرات روان‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای».

۲- [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net)، مقاله «اسباب بازی مدرن»، نسرين صفري.

#### ۴. همانندسازی اتفاقات دنیای مجازی در دنیای واقعی

بر اساس تحقیقات انجام شده در دانشگاه «ناتینگهام ترنت» انگلستان و دانشگاه «استکهلم» سوئد، تعداد زیادی از کاربران (۱) بازی های ویدیویی از تجربیات دنیای مجازی در زندگی واقعی استفاده کرده و برای حل مشکلات خود از «راه حل های خشونت آمیز» استفاده می کنند.

به گفته کاربران، تقریباً هر کدام از آنها برخی از افکار غیر ارادی در رابطه با بازی های ویدیویی را تجربه کرده بودند. به گفته ۵۰ درصد شرکت کنندگان در این مصاحبه، آنها بسیاری از اوقات آرزوی استفاده از اتفاقات بازی ویدیویی را برای حل یک مشکل در زندگی واقعی داشته اند. (۲)

#### ۵. منزوی شدن

برخی از کارشناسان معتقدند (۳) که ایجاد حس انزواطلبی از دیگر معایب بازی های رایانه ای خشن است. به اذعان کارشناسان، کودکانی که مدام با این بازیها درگیرند، درونگرا و منزوی هستند و در برقراری ارتباط اجتماعی با

ص: ۱۰۹

---

۱- در این مطالعه، ۴۲ کاربر بین ۱۵ و ۲۱ سال، مورد مصاحبه قرار گرفتند.

۲- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «بازی های ویدیویی خشونت را از دنیای مجازی به زندگی واقعی می آورند».

۳- پریا جبرانی، عضو مرکز تحقیقات روانپزشکی و علوم رفتاری دانشگاه علوم پزشکی مشهد.

دیگران ناتوان می شوند که ایجاد این روحیه موجب جدایی کودک از گروه همسالان و سرآغازی برای بروز ناهنجاریهای دیگر است. (۱)

مادری می گوید: فرزندم به بازی های رایانه ای معتاد شده است. او هر روز خود را به تلویزیون می رساند و از دنیای بیرون به کلی بی خبر است، حتی متوجه رفت و آمد میهمانان نمی شود و همیشه بعد از دست کشیدن از این برنامه، با سر درد و کسالت مواجه می شود. (۲)

اینگونه از والدین باید تلاش کنند فرزندان خود را با راهکارهای جذابی مانند تفریحات سالم، ورزش و مخصوصاً کوهپیمایی، شنا و... از انزوا و تنهایی خارج کنند.

## ۶. قانون گریزی

یکی از اثرات بازی های رایانه ای با موضوع خشونت، مثل «GTA» قانون گریزی است؛ چون در اینگونه از بازیها هیچ قانونی توان مقابله با شخصیت اصلی بازی را ندارد و همین امر، کاربر را قانون گریز تربیت می کند و به او می آموزد که برای رسیدن به هدف از هر وسیله ای می تواند استفاده

ص: ۱۱۰

---

۱- [www.mashreghnews.ir](http://www.mashreghnews.ir)، مقاله «ایرانیها در روز چقدر گیم بازی می کنند؟».

۲- [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net)، مقاله «اثر بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان».

کند و هیچ چیزی نمی تواند مانع رسیدن او به هدفش شود.

## ۷. توهم زدگی

فضای حاکم بر برخی از بازی های رایانه ای، مانند «**silent hill**» آنقدر وحشتناک و توهمی است که کاربر را به توهم وارد می کند. در طول بازی، فضای مه و خاکستر، ترکیب رنگ مشکی، نارنجی و قهوه ای، استفاده مداوم از آتش در تمام ارکان شهر و... فضایی توهمی را در ذهن کاربر متبادر می کند. همان گونه که از داستان بازی مشخص است، رنج و درد پایه و اساس بازی به شمار می رود. این عوامل را کنار صدای ممتد زنگ یا خش خش رادیو و همچنین فضای تاریکی که بازیکن را مجبور به استفاده از چراغ قوه می کند، بگذارید. بازی، سعی در رعب انگیز کردن فضا در بالا ترین سطح ممکن دارد. نوجوانی که این بازی را طی چند روز و حتی چند ماه تمام می کند، یا باید اعصابی از فولاد داشته باشد یا ذهنی کاملاً فرو ریخته که چنین فضایی را بتواند در مدت زمانی طولانی تحمل کند. (۱)

## ۸. اعتیاد به بازی

از آسیبهای جدی و مهم بازی های رایانه ای - که

ص: ۱۱۱



متأسفانه کمتر مورد توجه و دقت قرار می گیرد - «اعتیاد» به این بازیها است. شاید بتوان تمام آسیبهای ذکر شده را نتیجه و اثر اعتیاد به این بازیها حساب کرد.

به گفته مدیر گروه سلامت روانی - اجتماعی و اعتیاد معاونت بهداشتی دانشگاه علوم پزشکی تهران (۱) نوجوانان به تدریج به بازی های رایانه ای معتاد می شوند و مثل یک معتاد به مواد مخدر، وقتی که به هر علتی امکان بازی کردن نداشته باشند، احساس می کنند که چیزی کم دارند و به دنبال امکانی برای بازی بر می آیند و در این مسیر ممکن است حتی قراردادهای عرفی خانواده و جامعه و قوانین جاری را زیر پا بگذارند. آنها چون معتادان به مواد مخدر، منزوی می شوند و تمام وقت و نیروی خود را صرف بازی های رایانه ای و تهیه بازی های جدیدتر و مهیج تر می کنند. اخیراً در یکی از کشورهای غربی، در پی افزایش آمار معتادان رایانه ای، کلینیک ترک اعتیاد رایانه ای راه اندازی شده است. کودکان و نوجوانانی که ساعتهای طولانی به بازی های رایانه ای می پردازند، برای درس خواندن و به ویژه فراگیری نکات و مباحث جدید وقت کم می آورند. برخی از آنها در مدرسه برای تعطیل شدن و بازگشت به منزل لحظه

ص: ۱۱۲

---

۱- دکتر شهرام خرازی ها.

شماری می کنند تا هرچه زودتر خود را در عالم بازی های رایانه ای غرق کنند. گاه حتی از رفتن به میهمانیهای فامیلی و یا دوستانه مرسوم سر باز می زنند. (۱)

برای اینکه والدین محترم بدانند در چه حالتی فرزندانشان به این بازیها اعتیاد پیدا کرده اند، برخی از علایم و نشانه های آن را ذکر می کنیم:

• بیشتر وقت آزاد آنها در ساعتهایی که مدرسه نیستند، به بازی های کامپیوتری یا ویدیویی می گذرد؛ (۲)

• اغلب ضعف دارند و در مدرسه به خواب می روند؛ (۳)

• دچار افت تحصیلی محسوسی می شوند؛ (۴)

• کارهای اجتماعی، مثل عضویت در گروه ها، باشگاه ها یا شرکت در ورزشها را رها می کنند؛ (۵)

• وقتی بازی نمی کنند، عصبی، کلافه و بی توجه هستند؛ (۶)

ص: ۱۱۳

---

۱- [www.hamshahrionline.ir](http://www.hamshahrionline.ir)، مقاله «وقتی رایانه سبیل آتشی می کشد»، فریبا خانی.

۲- همان، مقاله «هوا را از من بگیر، کنسولم را نه».

۳- همان.

۴- همان.

۵- همان.

۶- همان.

• وقت زیادی را به فکر کردن به بازی های کامپیوتری اختصاص می دهند و دایم در حال فکر کردن به راه حلهایی هستند که می تواند آنان را در یک مرحله بازی برنده کند؛(۱)

• ممکن است به خاطر ادامه بازی، از خوردن غذا، خوابیدن یا حمام رفتن چشم پوشی کنند؛(۲)

• به سر درد یا شانه درد، خشکی چشم و کمر درد، بعد از پایان بازی دچار می شوند.(۳)

ص: ۱۱۴

---

۱- همان.

۲- همان.

۳- همان.

۱. ضعف بینایی چشم

اشاره

چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه یا تلفن همراه، به شدت تحت فشار قرار می گیرد و دچار عوارض و ضعف بینایی می شود. (۱)

استفتاء

سوال: اگر بازی های رایانه ای موجب شوند کاربر به بیماری هایی مانند «ضعف بینایی، کبودی انگشتان دست و ...» مبتلا شود، آیا بازی کردن برای او جایز است؟

ص: ۱۱۵

جواب: اگر این بازی ها دارای ضرر جدی و اساسی (۱)

باشند، بازی کردن جایز نیست و شخص باید اجتناب کند. (۲)

## ۲. فشار به ستون فقرات

چون بازیکن در وضعیتی ثابت تا ساعتها می نشیند، ستون فقرات و استخوان بندی او دچار مشکل می شود و در دراز مدت، مبتلا به آرتروز و انحراف ستون فقرات می گردد. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتفها و مچ دست، از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی مدت با رایانه است. (۳)

## ۳. بیماریهای پوستی

متخصصان و پزشکان معتقدند: فردی که با رایانه کار می کند، پوستش در معرض مداوم اشعه هایی قرار می گیرد

ص: ۱۱۶

---

۱- آیت الله شبیری زنجانی: صرف ضعف بینایی و کبودی انگشتان دست، ضرر اساسی حساب نمی شود. (استفتاء، کد استفتاء: ۱۹۷۹۹، ۱۷/۵/۱۳۹۴)

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، آیت الله سیستانی، ۱۷/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۱۹۷۹۹)، ۱۷/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله خامنه ای، ۱۸/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۱۹/۱/۱۳۹۴.

۳- [www.isna.ir](http://www.isna.ir)، مقاله «مهمترین عوارض اعتیاد به بازی های رایانه ای».

که از صفحه رایانه پخش می شود (و همین امر سبب بیماریهای پوستی می گردد). (۱)

#### ۴. تشدید بیماری صرع

به نظر برخی از متخصصان اعصاب و روان، بازی های پرهیجان رایانه ای که طی آن، صفحه نمایش گر رایانه، از فلاشها و شعاعهای خیره کننده نوری پوشیده می شود، سبب بروز هیجانهای شدید عصبی در نوجوانان می شود که از نظر عصبی ضعیف هستند و برای ابتلا به صرع آمادگی دارند. (۲)

به گفته پزشکان: دلیل عمده ناراحتی صرع، مربوط به کسانی می شود که نسبت به نور حساسیت دارند و تحمل چشمکهای پی در پی نور در بازی های رایانه ای برای آنان دشوار است. (۳)

به گفته انجمن بیماران صرع انگلیس: حدود یک درصد از نوجوانان غیر مبتلا به بیماری صرع، به نور حساسیت دارند، در حالی که این رقم در میان افراد مبتلا به این بیماری، پنج درصد است که حتی در مواردی هنگام

ص: ۱۱۷

---

۱- همان.

۲- همان.

۳- همان.

بازی صرع منجر به مرگ گزارش شده است.<sup>(۱)</sup>

مادر یک نوجوان ۱۴ ساله انگلیسی می گوید: پسرم بر اثر بازی های رایانه ای «نیتندو» جان سپرد. وی افزود: پسرم پس از یک ساعت بازی، دچار تشنج شد و به زمین افتاد و چند دقیقه بعد، جان سپرد.<sup>(۲)</sup>

## ۵. چاقی و اضافه وزن

از دیگر عوارض جسمانی که بر اثر استفاده زیاد از رایانه و برنامه های رایانه ای در مقابل این دستگاه به وجود می آید، چاق شدن کودکان و نوجوانان به علت کم تحرکی است.

برخی از کودکان هنگام انجام بازی های رایانه ای، از مواد خوراکی<sup>(۳)</sup> استفاده می کنند که همین موضوع، علاوه بر بی تحرکی کودکان، موجب چاق شدن سریع تر آنها می شود، لذا والدین محترم سعی کنند که فرزندان خود را به بازی های جسمی که به تحرک نیاز دارد، تشویق کنند تا سلامت و نشاط آنها تأمین شود.

ص: ۱۱۸

---

۱- [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net)، مقاله «پیامدهای بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان».

۲- همان، مقاله «اسباب بازی مدرن»، نسرین صفری.

۳- چیپس، پفک و ... .

## ۶. تحریک قوای جنسی

متأسفانه در بیشتر بازی های رایانه ای از تصاویر مستهجن زنان استفاده شده است و یا مسائل جنسی و شهوانی به نمایش گذاشته می شود که سبب تحریک قوای جنسی افراد و بروز شهوت در آنان می شود.

«مسائل جنسی» از مضامین دیگری است که در این بازیها از آن استفاده می شود. فیلمهای نبردهای تن به تن دختران نیمه عریان، رقص و موسیقی غربی، به تصویر کشیدن روابط نامشروع و... در دیسکتهای پلی استیشن و سی دیها، بدون هیچ گونه مشکلی در فروشگاه ها به معرض فروش گذاشته شده است. بعضی از بازی های رایانه ای از مراحل ساده شروع می شود و در پایان به تصاویر مستهجن می رسد، به طوری که اگر بازیکن در بازی برنده شود، عکسهای مستهجن به عنوان جایزه بر صفحه تلویزیون ظاهر می شود. (۱)

## ۷. بلوغ زودرس

یکی از مهم ترین عوامل «بلوغ زودرس» (۲) دیدن تصاویر و

ص: ۱۱۹

---

۱- [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net)، مقاله «آسیبهای روانی تربیتی بازی های رایانه ای».

۲- ظاهر شدن علائم بلوغ از نظر فیزیکی و هورمونی در دختران قبل از ۸ سالگی و در پسران قبل از ۹ سالگی، بلوغ زودرس نامیده می شود. ([www.jahannnews.com](http://www.jahannnews.com)، مقاله «بلوغ زودرس چیست؟»).



صحنه های جنسی و تحریک کننده می باشد که قطعاً در بازی های رایانه ای زیاد مشاهده می شود. مداومت بر این بازیها نیروی جنسی افراد را که به صورت غریزی در همه وجود دارد، تحریک می کند که در نتیجه، شخص قبل از سن لازم، به بلوغ جنسی می رسد که اغلب اوقات باعث انحرافات اخلاقی و جنسی می شود.

برخی از کارشناسان(۱) معتقدند: بسیاری از خانواده ها همیشه نسبت به اینکه فرزندانشان در مسائل جنسی، زودتر از وقت تعیین شده کنجکاو شوند، حساسیت دارند. به ویژه اینکه آگاهی زودرس، به دنبال خود کنجکاوای پنهان و بلوغ زودرس جنسی را در پی دارد. فضای این بازیها چنین مسائلی را برای یک نوجوان به دنبال خواهد داشت.

باید توجه داشت که در شرایط جدید، والدین دیگر نمی توانند روی این بازیها به شیوه گذشته نظارت کنند و به این ترتیب، نوجوانان به یکباره با آموزه های جنسی فراوانی روبرو می شوند، و پس از این شستشوی ذهنی که توسط این بازیها صورت می گیرد، سؤالات بی شمار جنسی افکار این نوجوانان را {احاطه کرده و آنها را} به سوی جذابیت های

ص: ۱۲۰

جنسی می کشاند که با توجه به سن و نپختگی آنها، به بیراهه کشیده می شوند.<sup>(۱)</sup>

## ۸. آسیب دیدن مغز

تحقیقات نشان می دهد که بازی های رایانه ای موجب صدمات مغزی طولانی مدت می شوند. این بازیها قسمتهایی از مغز را که به بینایی و حرکت اختصاص دارد، تحریک می کنند و به تکامل دیگر نواحی مغز کمکی نمی کند. افرادی که ساعاتی زیادی را به بازی اختصاص می دهند «لوب فرونتال»<sup>(۲)</sup> آنها تکامل پیدا نمی کند. «لوب فرونتال» نقش به سزایی در تکامل حافظه، احساس و یادگیری دارد. افرادی که «لوب فرونتال» آنها تکامل زیادی پیدا نکرده، بیشتر مستعد اعمال خشونت آمیز هستند

ص: ۱۲۱

---

۱- [www.mashreghnews.ir](http://www.mashreghnews.ir)، مقاله «هزینه ای که والدین برای گانگستر شدن فرزندان می کنند».

۲- **frontal lobe**: لوب فرونتال، در جلوی شیار مرکزی (رولاندو) قرار دارد. لوب پیشانی (فرونتال) یک منطقه مهم حرکتی محسوب می شود. به طور کلی، برخی از عملکردهایی که به لوب پیشانی (فرونتال) نسبت می دهند، عبارت است از: مرکز کنترل اعمال حرکتی عضلات اسکلتی که در جلوی شیار مرکزی (رولاندو) قرار دارد؛ مرکز تکلم در نیمکره غالب (ناحیه بروکا) که در جلوی شیار جانبی (سیلویوس) واقع شده است؛ مرکز کنترل ادرار و مدفوع و... (WWW. [barzkar۲.persianblog.ir](http://barzkar۲.persianblog.ir)، مقاله «لوب فرونتال و اعمال آن»، ابراهیم برزکار).

و کمتر توانایی کنترل رفتارهایشان را دارند.<sup>(۱)</sup>

یکی از دانشمندان<sup>(۲)</sup> نوار مغز ۲۴۰ نفر، بین سنین ۶ تا ۲۹ سال را مورد بررسی قرار داد. او دریافت، افرادی که به طور مرتب به بازی های رایانه ای و ویدیویی می پردازند، در شرایط فعال ادراکی، موج فعالیت مغزی بتای لوب پیشانی شان، کمتر از افراد معمولی است. آنچه بیشتر نگران کننده بود، این بود که بررسیها نشان داد، نوار مغزی بازی کنندگان، شبیه نوار مغزی افرادی است که دچار زوال عقل شده اند.<sup>(۳)</sup>

## ۹. شب ادراری

یکی از مسائلی که والدین را نگران می کند، مسئله «شب ادراری» کودکانشان است. والدین محترم دقت داشته باشند که یکی از دلایل شب ادراری در کودکان، بازی های رایانه ای ترسناک می باشد.<sup>(۴)</sup>

ص: ۱۲۲

---

۱- [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net)، مقاله «از خشونت تا اعتیاد»، فهیمه کهتری.

۲- پروفیسور «آکیو موری»، متخصص عصب جمجمه ای از دانشگاه نیهون در توکیو.

۳- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «بازی های ویدیویی؛ نابودکننده مغز کودکان».

۴- [mhta.persianblog.ir](http://mhta.persianblog.ir)، مقاله «بازی های رایانه ای؛ از خشونت تا اعتیاد»، به نقل از «هفته نامه سروش، شماره ۱۲۳۴».

## ۱۰. ضربان قلب بالا

یکی از کارشناسان (۱) می گوید: اندازه ضربان قلب و ترشح هورمونها در حین بازی های رایانه ای افزایش می یابند و کسانی که تنها به بازی نگاه می کنند و حتی در آن شرکت نمی کنند، فشارهای عصبی زیادی را متحمل می شوند. (۲)

## ۱۱. ضعف ارگانیک بدن

### اشاره

در پژوهشی که انجام شد، معلوم گشته که بازی های رایانه ای می توانند هیجانهای زیادی را به کودکان تحمیل کنند. تجربه طولانی مدت هیجانهای شدید ناشی از بازی های رایانه ای، احتمالاً از طریق افزایش کورتیزول (۳)، موجب ضعف ایمنی ارگانیزم بدن در مقابل هجوم آسیب زاهاى محیطی خواهد شد (و بدن را در مقابل بیماریها بی دفاع می کند). از طرفی؛ چون افزایش کورتیزول باعث اختلالات آشکار در سوخت و ساز چربیها می شود، برخی از دشواریهای قلبی و عروقی را نیز می توان به تجارب هیجانی شدید استناد کرد. (۴)

هیجان همیشگی هنگام بازی، بر روی ارگانیزم فرد

ص: ۱۲۳

---

۱- «پل اینیچ» محقق آمریکایی.

۲- [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net)، مقاله «بازی های رایانه ای؛ از خشونت تا اعتیاد ۱».

۳- هورمون غدد فوق کلیوی.

۴- [www.mashreghnews.ir](http://www.mashreghnews.ir)، مقاله «بلوغ زودرس، ارمانی از مدرنیته».

تأثیر گذاشته و بر دستگاہ گردش خون و گوارش پیامدهای منفی به جا می گذارد، همچنین این هیجانهای کاذب، سلامت روانی کودک را به خطر می اندازد. (۱)

### راه های پیشگیری از آسیبهای جسمی بازی های رایانه ای

برای اینکه از ضررها و خطرات جسمی استفاده از بازی های رایانه ای در امان باشیم، باید به نکاتی که متخصصین بیان کرده اند، دقت کنیم:

۱. سر را بالای تنه و عمودی نگهدارید، نه خمیده به جلو یا عقب؛ (۲)

۲. هر چند وقت یکبار تغییر وضعیت دهید و سر را در وضعیت تکیه به صندلی قرار دهید؛ (۳)

۳. به تناوب از نرمش و حرکات کششی سر و گردن استفاده کنید. از ورزشهایی که عضلات پس گردن و پشت را تقویت می کند، بهره بگیرید؛ (۴)

۴. نور محیط (از پنجره و لامپ) آنقدر زیاد نباشد که

ص: ۱۲۴

---

۱- [www.isna.ir](http://www.isna.ir)، مقاله «بازی های رایانه ای و تأثیرات آن بر روان کودکان».

۲- [www.rasekhoon.net](http://www.rasekhoon.net)، مقاله «عوارض جسمی استفاده از کامپیوتر و بهبود آنها»، حمید فرودیان.

۳- همان.

۴- همان.

چشم تان را دچار خیرگی کند. اگر چنین است، از پرده ضخیم و لامپهای ضعیف تر استفاده کنید. به علاوه، در تاریکی کامل نیز با کامپیوتر کار نکنید تا ناچار نشوید دایم به صفحه خیره شوید. می توانید از فیلترهای ضد خیرگی چشم که انعکاسهای اضافی نور را جذب می کنند، استفاده کنید؛(۱)

۵. پلک زدن را فراموش نکنید تا دچار خشکی و قرمزی چشم نشوید. هر نیم ساعت یکبار، ده بار پشت سر هم پلک بزنید و یا چشمان تان را برای مدتی ببندید. اگر هوای اتاق خشک است، به طریقی رطوبت آن را زیاد کنید؛(۲)

۶. برای جلوگیری از خستگی چشم، در هر ۲ ساعت ۱۵ دقیقه به چشمان تان استراحت دهید و هر ۲۰ دقیقه ای به مدت ۲۰ ثانیه به تصویری {غیر از صفحه} کامپیوتر نگاه کنید تا عضلات چشم تان استراحت کند؛(۳)

۷. در صورت بروز گزگز و کرختی، یا درد و سوزش در انگشتان و مچ و ساعد، تایپ کردن را قطع کنید و به مچ تان استراحت دهید؛(۴)

ص: ۱۲۵

۱- همان.

۲- همان.

۳- همان.

۴- همان.

۸. از صندلیهایی با قابلیت تنظیم ارتفاع استفاده کنید، به طوری که کف پایتان کاملاً روی زمین قرار گیرد. اگر صندلی دسته دارد، بهتر است موقع کار با صفحه کلید (تایپ) دسته های صندلی زیر ساعدها قرار گیرند تا تحمل وزن دستها بر عهده شانه و کتف نباشد؛(۱)

۹. کف صندلی سفت باشد تا ستون مهره ها دچار انحراف جانبی نشود.(۲)

نکات دیگری نیز وجود دارد که ما به همین مقدار بسنده کردیم.

ص: ۱۲۶

---

۱- همان.

۲- همان.

### اشاره

از مهمترین آسیبهای بازی های رایانه ای، خطرات امنیتی این ابزار می باشند. غالب افراد یا از این مشکلات خبری ندارند یا نسبت به آن بی اهمیت هستند ولی هر دو گروه در معرض خطر و آسیب قرار می گیرند.

در بسیاری از بازی هایی که در رایانه و موبایل اجرا می شوند از افراد خواسته می شود که در برابر استفاده از این بازیها به صاحبان و طراحان اجازه داده شود که به اطلاعات و امکانات موبایل یا رایانه آنها دسترسی داشته باشند.



سوال: برای نصب برخی از بازی های رایانه ای و موبایل باید به شرکت سازنده اجازه داده شود تا به اطلاعات خصوصی و مهم گوشی دسترسی داشته باشد یا از ابزار گوشی مانند دوربین، ضبط صوت استفاده کند، آیا استفاده از این بازی ها و اجازه دسترسی داشتن آنها به اطلاعات رایانه و موبایل جایز است؟

جواب: هرگاه این کار خلاف قانون بوده یا سبب تقویت دشمنان اسلام گردد یا مفسد اخلاقی، اعتقادی و اجتماعی داشته باشد (۱) یا سبب افشاء سر و هتک حرمت شخص یا دیگری شود (۲) جایز نیست.

رئیس پلیس فتا غرب استان تهران (۳) درباره خطرات امنیتی بازی های رایانه ای می گوید: متأسفانه در بازی

ص: ۱۲۸

---

۱- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله مکارم، ۲۴/۳/۱۳۹۴. آیت الله صافی گلپایگانی: بستگی به افراد دارد، می توانند اجازه ندهند (استفتاء پیامکی از دفتر، ۲۵/۳/۱۳۹۴). آیت الله نوری همدانی: به مقتضای قوانین عمل شود (استفتاء پیامکی از دفتر، ۲۳/۳/۱۳۹۴)

۲- آیت الله شبیری زنجانی (استفتاء پیامکی از دفتر، کد استفتاء: ۱۶۳۱۰)، ۳۱/۳/۱۳۹۴.

۳- سرهنگ اصغر باقریان.

«کلش آو کلنز»<sup>(۱)</sup> نیز مثل دیگر بازی های اندرویدی امکان به سرقت رفتن اطلاعات شخصی کاربران وجود دارد. چرا که افراد سودجو می توانند با هک این بازی موجب به سرقت رفتن اطلاعات شخصی افراد شوند.<sup>(۲)</sup>

### جاسوسی با بازی های رایانه ای

«کینکت» نام یک بازی جدید می باشد که از سوی شرکت مایکروسافت تولید شده است. مهم ترین ویژگی این بازی آن است که می تواند حرکات بدن کاربر را در صحنه بازی نمایش دهد؛ یعنی کاربر به جای اینکه حرکات را از طریق دسته ابزار انجام دهد، خودش همان نقش را بازی می کند. این اتفاق، گرچه از نظر تکنولوژیک یک حرکت رو به جلو محسوب می شود؛ اما دارای عواقب فرهنگی خاصی نیز هست؛ به دلیل برخورداری از یک دوربین قدرتمند، این دستگاه توانایی ضبط تصاویر را دارد. در دورانی که از دوربین تلفن همراه، دوربین و میکروفن لپ تاپ گرفته تا مکالمات تلفنی، ایمیلها و... به ابزاری برای جاسوسی تبدیل شده اند و به وسیله آژانس امنیت ملی آمریکا (NSA) کنترل می شوند و این موضوع صرفاً به افراد سیاستمدار یا

ص: ۱۲۹

---

۱- ر.ک: [www.cyberpolice.ir](http://www.cyberpolice.ir).

۲- [www.isna.ir](http://www.isna.ir)، مقاله «هشدار پلیس درباره «کلش اف کلنز».

افراد خاص جامعه آمریکا اختصاص ندارد و برای افراد تمام جوامع در سراسر دنیا در نظر گرفته شده است تا رفتار و مکالمات هر کسی را در هر جایی تحت پوشش قرار دهند، کینکت پر زرق و برق مایکروسافت آمده تا کمکی باشد برای رسالت سازمانی و مأموریت (NSA) که کنترل روابط و اطلاعات افراد در سراسر دنیا است.<sup>(۱)</sup>

برخی از بازی های رایانه ای مانند «کال آف دیوتی»<sup>(۲)</sup> چون دارای حفره های امنیتی هستند امکان به سرقت رفتن اطلاعات افراد را برای هکرها آسان می کند: «کارشناسان موسسه امنیتی (ReVuln) که برای اولین بار این آسیب پذیری ها را شناسایی کرده اند معتقدند مشکلات یاد شده به هکرها و حتی دیگر کاربران بازی های رایانه ای امکان می دهد تا به اطلاعات شخصی کاربران دیگر دسترسی پیدا کنند».<sup>(۳)</sup>

### خراب شدن سیستم توسط بازی های رایانه ای

به گزارش اپل اینسایدر، یک بدافزار که ظاهراً یک بازی ویدیویی است، برای کاربران سیستم عامل ویندوز موبایل

ص: ۱۳۰

---

۱- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «وقتی بازیها جاسوس می شوند»، امید صدراپی.

۲- Call of Duty: Modern Warfare ..

۳- [www.farsnews.com](http://www.farsnews.com)، مقاله «نگرانی از حفره های امنیتی یک بازی».

ارسال می شود. در صورت نصب این بدافزار، این محصول مخرب به طور خودکار شماره تلفنهای راه دور متعددی را شماره گیری می کند و با این کار صدها هزار دلار خرج روی دست کاربران می گذارد. کارشناسان امنیتی مؤسسه «Lookout» که اولین بار متوجه این مشکل شدند، می گویند: این بدافزار اثر مخرب دیگری ندارد و تنها با هدف افزایش رقم مخارج کاربران طراحی شده است، لذا نمی توان آن را یک ابزار هکری دانست.<sup>(۱)</sup>

ص: ۱۳۱

### ۱. ضرر اقتصادی به فرد و خانواده

#### اشاره

بازی های آنلاین به دلیل جذابیتی که دارند افراد را طوری به سمت خود جذب می کنند که به راحتی نمی توانند از آن جدا شوند؛ لذا اعتیاد شدیدی به این بازی ها پیدا می کنند. «{این} افراد با عادت کردن به پرداخت {پول} برای بهتر شدن شرایط بازی و پیشرفتی که هرگز اقماعشان نخواهد کرد؛ در یک فرآیند رقابتی منفی می افتند. در چنین محیطی بازیکن هرچقدر هم هزینه کند بالا-خره یکی پیدا می شود که از او جلو تر باشد و این مساله رقابت را پایان ناپذیر می کند. بازی در گستره ای جهانی انجام می شود و

ص: ۱۳۲

{شخص} برای عقب نماندن از چند میلیون رقیب خود پیاپی هزینه می کند و این هزینه کردن پایانی ندارد. از همین روست که این هزینه ها وارد فاز جدیدی می شود و آن خرید و فروش اکانت است. یعنی فردی که از هزینه کردن های پیاپی خسته شده بجای ماهانه چند صد هزار تومان هزینه کردن و انتظار کشیدن، به یک باره چند میلیون تومان می پردازد و یک اکانت پیشرفته را خریداری می کند»<sup>(۱)</sup>.

مثلاً- در بازی «کلش آو کلنز» بسیاری از افراد برای پیشرفت در مراحل، هزینه های سنگینی را می پردازند که نتیجه ای جز ضرر به اقتصاد شخص ندارد. یکی از بازی کنان این بازی که اکانت مرحله ۱۷۰ را از طریق معرفی در سایت، به قیمت هشت میلیون تومان فروخته می گوید: «حدود یک سال و نیم وقت گذاشتم تا به این مرحله برسم. بعضی روز ها تا هشت ساعت هم بازی می کردم، بعضی روز ها هم کمتر»<sup>(۲)</sup>.

طبق اظهارات یکی از کاربران فعال این بازی، وی تا کنون مبلغ هفتاد میلیون تومان بابت خرید «<sup>(۳)</sup>Gem» پول

ص: ۱۳۳

---

۱- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «ماجرای ارزی که از کشور خارج می شود و فرصتی که باز نمی گردد/ وقت و سرمایه خود را آنلاین هدر بدهید!».

۲- همان.

۳- پول رایج بازی.

صرف کرده و همچنان در صدد ادامه این روند است! (۱).

## استفتاء

سؤال: آیا خرید و فروش اکانت (۲) بازی های آنلاین مانند کلش آو کلنز جایز است؟

جواب: خرید و فروش اکانت جایز نیست. (۳)

برخی از افراد برای خرید اکانت یا امکانات بازی «کلش آو کلنز» اقدام می کنند ولی با کاربران شیادی روبرو می شوند که در قبال دریافت پول، اکانت را به آنها تحویل نمی دهند لذا باید از خرید این اکانتها از سایتهای غیر مجاز خودداری کنند.

کاربرانی که در مقابل دریافت پول، اکانت را به مشتری تحویل نمی دهند خیال نکنند که گرفتار مجازات قانون

ص: ۱۳۴

---

۱- [www.vgpostmortem.ir](http://www.vgpostmortem.ir)، مقاله «تحلیل بازی Clash of Clans»، محمود بلالی.

۲- شخصی برخی از مراحل بازی آنلاین را تمام کرده و این امتیاز را می فروشد تا خریدار از همین مرحله ادامه دهد و از مراحل قبلی شروع نکند.

۳- آیت الله مکارم: [www.makarem.ir](http://www.makarem.ir)، آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سوال ها و جواب ها، بازی های کامپیوتری؛ آیت الله شبیری زنجانی: [www.zanjani.net](http://www.zanjani.net)، استفتائات، س ۳۶۸؛ استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله نوری همدانی، ۱۳/۲/۱۳۹۴ آیت الله خامنه ای: جایز است ولی اگر قانونی در این زمینه وجود دارد، باید رعایت شود. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱۵/۲/۱۳۹۴).

نمی شوند بلکه باید دقت داشته باشند که پلیس فتا آنها را شناسایی کرده و مجازات می کند. (۱)

## استفتاء

سوال: فروختن یک اکانت مثلا اکانت بازی «کلش آو کلنز» به چند نفر اشکال دارد؟ پول دریافتی حلال است؟

جواب: فروش یک اکانت به چند نفر حرام است و پول دریافتی حلال نیست و باید به صاحبانش برگردانده شود. (۲)

## ۲. ضرر به اقتصاد ملی

### اشاره

اگر مسئولین در صدد تولید بازی هایی با کیفیت بالا و محتوایی مناسب با دین و فرهنگ کشورمان نباشند، کاربران داخلی به بازی های خارجی رو می آورند و در نتیجه پول و ارز از کشور خارج می شود که به نفع کشورهای تولید کننده می باشد.

مثلاً بازی های «کلش آو کلنز» (۳) یا «مزرعه

ص: ۱۳۵

---

۱- ر.ک: [www.cyberpolice.ir](http://www.cyberpolice.ir)، مقاله «شناسایی عامل هک و کلاهبرداری از کاربر کلش آف کلنز»

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۲۱۳۹۱)، آیت الله خامنه ای، آیت الله صافی گلپایگانی، آیت الله جوادی آملی، آیت الله مکارم، ۱۸/۶/۱۳۹۴.

۳- طبق گزارش مالی شرکت «Supercell» که طراح و سازنده بازی است، این شرکت در سال ۲۰۱۴ به میزان ۱.۸ میلیارد دلار از بازی جنگ قبایل سود دهی داشته که نه تنها بیشترین میزان سود دهی یک بازی موبایلی بوده، بلکه بیشترین رشد در زمینه درآمدهای جنگ قبایل نیز در همین سال به دست آمده است. اگر شما این مبلغ را به ۳۶۵ روز سال تقسیم کنید، خواهید دید که این شرکت به طور متوسط در هر روز تنها از بازی جنگ قبایل خود ۵ میلیون دلار درآمد خالص دارد! (WWW.vgpostmortem.ir، مقاله «تحلیل بازی Clash of Clans»، محمود بلالی)



حدود ۲۷۹ میلیون دلار درآمد کسب کرده، روزانه ۴/۲ میلیون دلار درآمد داشته است که از هشت و نیم میلیون کاربر به دست می آید. (۲)

بازی آلمانی «Travian» بازی ای است که نه تنها تهاجم و غارت را ترویج می دهد؛ بلکه روزانه با فروش مجازی خود میلیونها دلار ارز را از کشور خارج می کند. با یک حساب سرانگشتی می توان فهمید که حداقل ماهی نیم میلیارد تومان طلای مجازی در این بازی فروخته می شود؛ چراکه طبق اعلام سایت تراوین، حدود ۱۰۰ هزار ایرانی، کاربر این بازی هستند. طبق استانداردهای جهانی، حدود ۱۰ درصد کاربران بازی های آنلاین فعال بوده و از این تعداد ۹ درصد پرداخت آنلاین خواهند داشت. بنابراین، اگر روزی حداقل یک درصد از کاربران تراوین؛ یعنی حدود هزار نفر از ارزان ترین طلای بازی (۲ تا ۵ یورو) خرید کنند، ماهی ۵۰۰ میلیون تومان و البته سالی ۶ میلیارد تومان، درآمد شرکت

ص: ۱۳۶

---

۱- . Hay Day

۲- [www.forbes.com](http://www.forbes.com)، مقاله «۲،۴: The ۲.۴ Million-Per-Day Company: Supercell» میلیون دلار درآمد روزانه شرکت سوپرسل».

خارجی است. (۱) این پولها به سرعت به دلار تبدیل و از بانکهای کشور خارج شده و به حساب اصلی شرکت مدیریت کننده بازی در خارج از کشور منتقل می شود و به همین راحتی حجم بالایی از ارز کشورمان در ازای دریافت هیچ چیز یا بدتر، در ازای هدر دادن وقت جوانانمان خارج می شود و مسئولین نه تنها در برابر چنین فاجعه پنهانی سکوت کرده اند؛ بلکه اکثر این بازی های آنلاین خارجی با مجوز ارگان های ذی ربط فعالیت می کنند! (۲)

## استفتاء

سؤال: در برخی از بازی های آنلاین، برای اینکه شخص به مراحل بعدی برود، باید برخی از امکانات بازی را از سایت این بازیها خریداری کند. این کار باعث می شود پول مملکت از کشور خارج شود و به اقتصاد کشور ضرر وارد گردد. آیا انجام اینگونه از بازیها جایز است؟

جواب: جایز است (۳) مگر به اقتصاد کشور ضرر بزند یا

ص: ۱۳۷

---

۱- [www.yjc.ir](http://www.yjc.ir)، مقاله «این بازی اینترنتی سالی ۶ میلیارد ارز از کشور خارج می کند».

۲- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «ماجرای ارزی که از کشور خارج می شود و فرصتی که باز نمی گردد/ وقت و سرمایه خود را آنلاین هدر بدهید!».

۳- آیت الله صافی گلپایگانی: اگر محتوای منفی و خلاف شرع داشته باشد، بازی کردن جایز نیست؛ و گرنه صرف خروج پول از کشور موجب حرمت بازی نمی شود. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۴/۳/۱۳۹۴) آیت الله خامنه ای: اشکال ندارد؛ اما بهتر است به ضرر کشور کاری انجام نشود؛ اما اگر باعث انحراف فکری و عقیدتی شود، بازی کردن جایز نیست. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۴/۳/۱۳۹۴).

دارای مفسده برای کاربر باشد، که در اینصورت اشکال دارد. (۱)

ص: ۱۳۸

---

۱- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله مکارم، ۳/۳/۱۳۹۴. آیت الله شبیری زنجانی: در این موارد بنا بر احتیاط مطابق قانون عمل شود (استفتاء از دفتر، کد استفتاء: ۱۵۶۵۶، ۵/۳/۱۳۹۴) آیت الله نوری همدانی: به صورت کلی بازی هایی که برد و باخت دارند، جایز نیست (استفتاء پیامکی از دفتر، ۳/۳/۱۳۹۴)

اشاره

به دلیل جذابیت بالایی که این بازیها دارند، بچه ها وقت و انرژی زیادی را صرف بازی با آنها می کنند و حتی بعضی از آنان صبح، زودتر از وقت معمول بیدار می شوند تا قبل از مدرسه کمی بازی کنند و وقتهای تلف شده را هم بدین صورت جبران می کنند.

یکی از والدین می گوید: در سال گذشته پسرم بهترین نمرات را داشت؛ اما از وقتی که برایش رایانه خریدیم، روزی ۲ الی ۳ ساعت وقت خود را صرف بازی می کند و از لحاظ

سوال: اگر انجام بازی رایانه ای سبب اُفت شدید تحصیلی یا مردود شدن شود، آیا در اینصورت بازی کردن جایز است؟

جواب: از افراط و زیاده روی در انجام بازی رایانه ای باید اجتناب شود. (۲)

ص: ۱۴۰

---

۱- [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net)، مقاله «اثر بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان».

۲- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله مکارم، ۵/۶/۱۳۹۴. آیت الله خامنه ای: اُفت تحصیلی سبب حرمت انجام بازی رایانه ای نمی شود مگر برای کسی که درس خواندن برای او واجب باشد. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۵/۶/۱۳۹۴) آیت الله شبیری زنجانی: اگر عنوان حرامی مثل اذیت کردن پدر و مادر یا اسراف در اموال و ... بر آن مترتب شود، جایز نخواهد بود (استفتاء پیامکی از دفتر، کد (۲۰۶۵۳)، ۶/۶/۱۳۹۴) آیت الله سیستانی: به خودی خود حرام نیست (استفتاء پیامکی از دفتر، ۸/۶/۱۳۹۴)

بخش پنجم: توهین در بازی های رایانه ای خارجی

اشاره

ص: ۱۴۱

### اشاره

سازندگان برخی از بازی های رایانه ای، به شکل های مختلفی به اقوام، ملتها، فرهنگها و ادیان الهی توهین می کنند. در این بازیها بیشتر به مسلمانان، مخصوصاً ایرانیان توهین صورت می گیرد. در ادامه به مهم ترین توهینهایی که در بازی های رایانه ای متوجه مسلمانان و ایرانیان می شود، اشاره می کنیم:

ص: ۱۴۲

۱. توهین به خدای متعال

در برخی از بازی های رایانه ای، مانند: «Black White» و «El Shaddai: Ascension of the Metatron» خداوند، ناتوان و به شکلی مادی توصیف شده است که عاری از خطا نیست و حتی توان لازم برای رسیدگی به امور بندگان خود را ندارد.<sup>(۱)</sup>

۲. توهین به فرشتگان الهی

در بازی «El Shaddai: Ascension of the Metatron»

ص: ۱۴۳

---

۱- ر.ک: [vgpostmortem.blogfa.com](http://vgpostmortem.blogfa.com)، مقاله «توهین هایی که دیده نشدند و فریادهایی که در گلو ماسیدند»، محمود بلالی.



فرشتگان سقوط کرده و در زمین فساد به پا کرده اند و با ایجاد لایه ای از غبار، مانع کنترل خداوند بر بشر شده اند. خداوند نیز برای تنبیه آنها با مشاوره شیطان (۱) (Lucifel) ادریس نبی علیه السلام (۲) را راهی مأموریتی می نماید تا فرشتگان خطاکار را برای تنبیه به عرش بازگرداند. در این میان، شیطان لحظه به لحظه مأموریت ادریس را از طریق تلفن همراه به خداوند گزارش و او را در جریان وقایع قرار می دهد. (۳)

### ۳. توهین به بهشت و جهنم

در بازی «Dante's Inferno» که برداشتی از کتاب کفرآمیز «دائته آلیگیری» است، شخصیت دانتته برای نجات روح معشوقه اش سفری به دوزخ، برزخ و بهشت آغاز می کند و در این راه با موجودات جهنمی درگیر می شود. در این بازی جهنم مکانی مادی توصیف می شود و بازیکن با قرار گرفتن در نقش دانتته، باید با موجودات شرور جهنم که قصد نگهداری او در این مکان را دارند، درگیر شود و پس از نابودی آنها!! راه خود را به سمت بهشت هموار کند. در

ص: ۱۴۴

---

۱- وجود «El» در انتهای نام شیطان، به دلیل قرار دادن شیطان در زمره فرشتگان است. به همین دلیل برای او نامی همانند فرشتگان مقرب مانند: «Michael» و «Gabriel» انتخاب شده است. (همان.)

۲- به «Enoch: ایناک» معروف است.

۳- همان.

این بازی، جهنم مکانی نمایش داده می شود که می توان از آن گریخت و خود را به بهشت رساند. این دیدگاه دقیقاً بر خلاف آموزه های اسلام و سایر کتب آسمانی است.<sup>(۱)</sup>

#### ۴. توهین به پیامبر اکرم صلی الله علیه و آله

- در بازی «هیتمن»<sup>(۲)</sup> و «IGI۲»<sup>(۳)</sup> نام دو تن از رهبران گروه تروریستی، «احمد ظاهر» و «محمد امین» است بر گرفته از اسامی پیامبر اسلام صلی الله علیه و آله هستند. آیا واقعاً انتخاب اسامی این دو تروریست یعنی «احمد» و «محمد» تصادفی است؟ یا از بغض و کینه دشمنان نسبت به پیامبر اسلام صلی الله علیه و آله و سعی آنها در تخریب وجهه ایشان حکایت می کند؟

- در نسخه چهارم بازی «رزیدنت اویل» در یکی از مراحل که در یک قلعه رخ می دهد، با حل یک معما قفل در باز می شود و شما وارد یک اتاق می شوید. اگر با دقت به طرح دربی که از آن می گذرید، نگاه کنید، متوجه نام پیامبر صلی الله علیه و آله

ص: ۱۴۵

۱- همان.

۲- [mhta.persianblog.ir](http://mhta.persianblog.ir)، سخنرانی مهدی حق وردی: «اولین جلسه از سری نشستهای هتک حرمت به پیامبران علیهم السلام در بازی های رایانه ای».

۳- ماهنامه پیام انقلاب، مقاله «زنجره پلید: توهین به پیامبر اعظم صلی الله علیه و آله در بازی های رایانه ای»، مهدی حق وردی طاقانکی، ش ۶۵، صص ۷۲ - ۷۳.

بر روی طرح آن می شوید. (۱)

## ۵. توهین به قرآن کریم

- در نسخه چهارم بازی «رزیدنت اویل ۵» کاربر بعد از انفجار مسجدی که بسیار به مسجد النبی صلی الله علیه و آله شبیه است، برای صعود به مرحله بالاتر باید به سوی نسخه های قرآن که بر زمین انداخته شده اند، تیراندازی کند و بر روی آنها پا بگذارد و عبور کند. (۲)

ص: ۱۴۶

۱- همان.

۲- [www.shia-news.com](http://www.shia-news.com)، مقاله «توهین به مقدسات مسلم اسلام در یک بازی رایانه ای ژاپنی».

در اولین نسخه بازی «LittleBigPlanet»، در یکی از مراحل آن، (Toumani Diabate: تومانی دیاباته) خواننده آفریقایی عرب زبان، با آهنگ و موسیقی آیه: «كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ ثُمَّ إِلَيْنَا تُرْجَعُونَ»<sup>(۱)</sup>؛ «هر انسانی طعم مرگ را می چشد، سپس شما را به سوی ما باز می گردانند.» را می خواند. این در حالی است که خواندن آیات قرآن با ساز و به صورت آهنگین، عملی حرام و گناهی بزرگ محسوب می شود.<sup>(۲)</sup>

## ۶. توهین به اهل بیت علیهم السلام

– در بازی «شاهزاده ایران» نام دو جن که شاهزاده را راهنمایی و یاری می کنند، «زهرا» و «راضیه» است که از القاب حضرت فاطمه علیها السلام می باشند. نکته قابل توجه این است که چهره «زهرا» در این بازی درخشان است که متناسب با ترجمه لغوی زهرا (به معنای درخشان) می باشد.<sup>(۳)</sup>

ص: ۱۴۷

۱- عنکبوت / ۸۵.

۲- [www.vgpostmortem.blogfa.com](http://www.vgpostmortem.blogfa.com)، مقاله «توهینهایی که دیده نشدند و فریادهایی که در گلو ماسیدند»،

محمود بلالی.

۳- همان.

- در بازی «Assassin's Creed» از نام مبارک حضرت علی علیه السلام به مراتب استفاده شده است، حتی جمله «علی بابها» که قسمتی از حدیث معروف: «انا مدینه العلم و علی بابها» (۱) است، در مراحل مختلف این بازی آورده شده است. (۲)

ص: ۱۴۸

---

۱- توحید، صدوق، ص ۳۰۷.

۲ - [www.vgpostmortem.blogfa.com](http://www.vgpostmortem.blogfa.com) مقاله «توهینهایی که دیده نشدند و فریادهایی که در گلو ماسیدند»،

محمود بلالی.

## ۷. توهین به مکانهای مقدس و متبرک

در یکی از مراحل بازی پرترفدار «Angry Birds» بازیکن باید به خوکهایی که درون مسجد پناه گرفته اند، حمله کند و آنها را نابود سازد!<sup>(۱)</sup>

ص: ۱۴۹

---

۱- همان.

در بسیاری از بازی های رایانه ای مسلمانان عامل شرارت و بدبختی جهان معرفی می شوند و در مقابل، آمریکاییها انسانهایی خیر و بشردوست نمایش داده شده اند. در ادامه به اسامی برخی از این بازی های توهین آمیز اشاره می شود:

۱. در بازی «Resident Evil» درب اتاق شکنجه، شبیه در مسجد النبی - می باشد. یا در اتاق یکی از رؤسای تروریسم، چند جلد قرآن وجود دارد که نشان می دهد تروریستها مسلمان هستند؛<sup>(۱)</sup>

ص: ۱۵۰

---

۱- همان.

۲. در بازی «کانتر» تروریستها شبیه مسلمانان نشان داده می شوند؛(۱)

۳. در بازی «StrongHold Crusader» شخصی به نام خلیفه - که دارای عمامه مشکی است - کشورش را با خشونت و با استفاده از ابزار شکنجه اداره می کند که نشان می دهد مسلمانان خشونت طلب هستند و دارای منطق نیستند.(۲)

در این بازی همیشه راه مذاکره با دیگران باز می باشد. شما می توانید در هر لحظه با دوستان و دشمنان خود وارد مذاکره شده، بر سر صلح و جنگ یا مبادله کالا مذاکره کنید. هر کدام از نژادهای بازی به گونه ای به درخواست شما پاسخ می دهند؛ اعراب تحت هیچ شرایطی حاضر به مذاکره نبوده و تقریباً به اکثر درخواستهای شما پاسخ رد می دهند ولی در مقابل، «ریچارد» با روی باز از شما استقبال می کند!(۳)

قیمت سربازان مسلمان از قیمت سربازان غیر مسلمان خیلی ارزان تر است که این خود نوعی توهین به مسلمانان

ص: ۱۵۱

---

۱- همان.

۲- همان.

۳- [www. gamefa.com](http://www.gamefa.com)، مقاله «همه چیز را به آتش بکش؛ نقد و بررسی ۲ Stronghold Crusader».



حساب می شود.

۴. در بازی موهن «حمله به مناره‌ها»<sup>(۱)</sup> مخاطبان باید مانع از ساخت مناره شوند و مؤذنان مساجد را از بین ببرند. صدای اذان در تمام طول بازی به گوش می‌رسد و اگر کاربران موفق به از بین بردن مناره و یا مؤذنی نشوند، مؤذن به بالای مسجد رفته، اذان می‌گوید و کاربر گیم‌اُور می‌شود و یا امتیاز از دست می‌دهد.<sup>(۲)</sup>

۵. بازی «Generals» از لحاظ نمادها و سمبل‌های اسلامی به کار رفته برای تروریستها، یکی از غنی‌ترین بازی‌های موجود است، تا جایی که مرکز فرماندهی گروه تروریستی «ارتش آزادی بخش جهانی» به شکل مسجد طراحی شده است.<sup>(۳)</sup>

ص: ۱۵۲

---

۱- حزب مردمی سوئیس (SVP) که طرح همه‌پرسی برای مخالفت با ساخت مناره‌ها در این کشور را به راه انداخته است، در جدیدترین اقدام ضد اسلامی خود، بازی رایانه‌ای «حمله به مناره‌ها» را طراحی و توزیع کرد. ( [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net) ) مقاله «انتشار بازی رایانه‌ای موهن به اسلام در سوئیس»، هومن بهلولی).

۲- همان.

۳- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «بازنمایی تروریسم در نسل سوم بازی‌های رایانه‌ای»، حسین رجبعلی پور.

در اغلب بازی‌هایی که مسلمانان، تروریست و خشن معرفی می‌شوند، غالباً این افراد یا ایرانی هستند و یا با ایران ارتباط مستقیم داشته و یا ایرانیان در پشت پرده نقش دارند. در اینجا به اسامی برخی از این بازیها اشاره می‌شود:

۱. در نسخه الحاقی بازی (Angry Birds Space) بازیگر در مراحل باید ساختمانهایی را تخریب کند که ترکیب شکل و طراحی مراحل آن به نوعی کاملاً شبیه به نقشه ایران، برج میلاد تهران و حتی مساجد ایران است.<sup>(۱)</sup>

۲. در بازی «Splinter Cell: Blacklist» یک گروه

ص: ۱۵۳

---

۱- [WWW.hamshahrionline.ir](http://WWW.hamshahrionline.ir)، مقاله «اعتراض بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به پرندگان خشمگین در فضا».

تروریست که خود را مهندس می دانند، با حمله به پایگاهی آمریکایی در گوام، آنجا را با خاک یکسان می کنند و تهدید می نمایند تا زمانی که ایالات متحده نیروهای نظامی خود را از کشورهایی که در آن است و به خصوص خاورمیانه بیرون نکند، این حملات هر هفته به نقاط حساسی از آمریکا ادامه خواهد یافت. در این بازی، از اول تا آخر، مدام نام «سپاه قدس»<sup>(۱)</sup> شنیده می شود و مدام سعی شده این نیروی وابسته به جمهوری اسلامی ایران با تروریستها و خرابکاران مرتبط معرفی و به نوعی بزرگترین حامی تروریستهای خطرناک جهان شناخته شود.

در یکی از مرحله های این بازی «سام فیشر» و افرادش، به مدارکی مبنی بر دست داشتن ایران و سپاه قدس در حمله های اخیر به آمریکا دست پیدا می کنند و تصمیم می گیرند که به مرکز فرماندهی سپاه قدس واقع در سفارت آمریکای سابق<sup>(۲)</sup> نفوذ کنند تا بتوانند اطلاعات حمله بعدی مهندسین را پیش بینی کرده، آن را خنثی کنند.<sup>(۳)</sup>

۳. در بازی «وحده النمر»<sup>(۴)</sup> مجاهدان سپاه پاسداران

ص: ۱۵۴

---

۱- Quds Force

۲- لانه جاسوسی.

۳- [www.sahebnews.ir](http://www.sahebnews.ir)، مقاله «نگاهی به بازی ضد ایرانی Black List».

۴- «یگان بیر» ساخته شده توسط عربستان.

انقلاب اسلامی به عنوان همکاران تروریستها و حامیان گروه‌هایی همچون «داعش» معرفی می‌شوند.

در این بازی، ایران حامی تروریسم و هم دست با القاعده و اسرائیل معرفی می‌شود! همچنین سپاه قدس جمهوری اسلامی ایران عنصری خودرأی و خرابکار نمایش داده شده است که حتی برای رسیدن به اهداف خود، ایرانیان را نیز قربانی می‌کند! در این بازی، گروه تروریستی داعش نیز به نوعی تشکل یافته و ساخته توسط سپاه قدس جمهوری اسلامی ایران معرفی می‌شود و از آنها به عنوان عامل این نهاد برای پیشبرد اهداف آشوبگرانه در منطقه یاد می‌شود. [\(۱\)](#)

ص: ۱۵۵

---

۱- [www.mehrnews.com](http://www.mehrnews.com)، مقاله «عربستان، بازی آنلاین ضد ایرانی ساخت».



بخش ششم: تولید بازی های رایانه ای

اشاره

ص: ۱۵۷



### ضرورت تولید

با توجه به اهداف پنهان و آشکار بازی های رایانه ای خارجی و آماری که بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره استفاده از این بازیها اعلام کرده است (۱) مسئولین محترم باید سعی کنند نیاز این همه مخاطب را با ساخت و طراحی بازی های رایانه ای مثبت که در بردارنده فضایل اخلاقی و محتوای عالی انسانی هستند و با فرهنگ ما هم خوانی

ص: ۱۵۹

---

۱- مینایی؛ رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ۲۰ میلیون نفر از مردم کشور روزانه از سرویس «گیم» استفاده می کنند و وقتی که برای بازی رایانه ای در ایران مصرف می شود، بالغ بر ۴۰ میلیون ساعت در روز تخمین زده می شود. (خبر ۲۰:۳۰، ۴/۱۱/۱۳۹۳).



دارند، برطرف کنند، وگرنه دشمنان اسلام و ایران نیاز آنها را با بازی های رایانه ای انحرافی برطرف می کنند.

حوزه های علمیه نیز باید محتوای اسلامی - ایرانی بازی های رایانه ای را تهیه و نظارت کنند و با دانشگاه و متخصصین در این رابطه تعامل کنند تا آنها نیز بازی هایی را طراحی کنند که از جهت کیفیت و محتوا با محصولات مشابه خارجی رقابت کرده، بتوانند مخاطبان خود را به سوی اینگونه بازیها جذب کنند.

#### استفتاء

سؤال: در شرایطی که بازی های رایانه ای خارجی مخاطبان زیادی داشته و کشورهای غربی بازی هایی را تولید می کنند که متناسب با فرهنگ خودشان است (و غالباً مفسده دارند)، آیا بر متخصصین داخلی واجب است وارد این عرصه شوند و بازی هایی را تولید کنند که متناسب با فرهنگ و دین خودمان باشد تا جلوی انحرافات و مفسده های بازی های خارجی را بگیرند؟

جواب: اگر تنها راه مقابله با دشمنان، طراحی بازی های رایانه ای باشد، در این صورت بر متخصصین داخلی لازم

ص: ۱۶۰

است نسبت به تولید این نوع از بازیها اقدام نمایند،(۱) در غیر این صورت واجب نیست.(۲)

در جواب این سؤال که: «چرا برخی از نهادهای مسئول، خطر این بازی های خارجی را احساس نمی کنند و از خواب غفلت بیدار نمی شوند؟» باید کلام مقام معظم رهبری به مسئولین فرهنگی کشور درباره ضرورت تولید بازی های رایانه ای مفید و جذاب را یادآوری کرد که فرمودند: «تهاجم فرهنگی یک حقیقتی است که وجود دارد؛ دشمنان می خواهند بر روی ذهن ملت ما و بر روی رفتار ملت ما (جوان، نوجوان، حتی کودک) اثرگذاری کنند. این بازی های اینترنتی از جمله همین است. تولید بازی های رایانه ای مفید، ترویج بازی های پر تحرک، باید در دستور کار قرار گیرد!»(۳)

ص: ۱۶۱

- 
- ۱- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله نوری همدانی، ۲۶/۱/۱۳۹۴. آیت الله مکارم: اگر متخصصین داخلی توانایی ساخت بازی های رایانه ای را داشته باشند، در این صورت نسبت به تولید این نوع از بازی های اقدام نمایند. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱۹/۱/۱۳۹۴). آیت الله شبیری زنجانی: شایسته است مومنین نسبت به تهیه اسباب تفریحات سالم جامعه اقدام نمایند. (WWW.zanjani.net، استفتائات، س ۳۳۲) آیت الله خامنه ای: واجب نیست (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱۸/۱/۱۳۹۴)
  - ۲- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۶/۱/۱۳۹۴.
  - ۳- www.leader.ir، دیدار اعضای شورای عالی فرهنگی با رهبر معظم انقلاب، ۱۹/۹/۱۳۹۲.

مقام معظم رهبری در دیدار اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی با ایشان، نوسازی نظام آموزشی و تصحیح مدل قدیمی رایج، توجه بیش از پیش به علوم پایه و علوم انسانی در مراکز علمی، برنامه ریزی برای تولید محصولات فرهنگی جدید، همچون بازی های رایانه ای مناسب و اهتمام ویژه به امر نخبگان برای شناسایی و سازماندهی آنان، به منظور بهره گیری بهتر از این قشر ممتاز و همچنین تأمین نیازمندیهای آنان را از جمله رویکردهای مهم شورای عالی انقلاب فرهنگی دانستند. (۱)

مسئولین محترم بنیاد ملی بازی های رایانه ای سعی کرده است تا به این کلام رهبری معظم جامعه عمل پوشاند؛ ولی این مقدار کافی نیست؛ بلکه دولت هم باید به کمک متخصصین داخلی بیاید و آنها را با حمایت های مالی و فکری، یاری کند تا در برابر کمپانیهای معروف جهانی بازی های رایانه ای قرار گیرند و بازی هایی سالم، جذاب و با کیفیتی را تولید و روانه بازار کنند.

یکی از راههای گسترش بازی های رایانه ای مفید و آموزنده ایرانی و جلب نظر کاربران این است که مسئولین با

ص: ۱۶۲

---

۱- همان.

ساختن انیمیشن و فیلمها آن بازی مفید را تبلیغ کنند تا مردم با آن بازیها آشنا شوند و به جای اینکه به سراغ بازی های غربی بروند با این بازیها فرزندان خود را سرگرم کنند.

مقام معظم رهبری در این باره فرمودند: «من چقدر سر قضیه ی تولید اسباب بازی داخلی معنی دار و جذاب حرص خوردم. دوستان ما آمدند در یکی از دستگاه های فعال و مسئول، عروسکهای خوبی درست کردند؛ خوب هم بود؛ اول هم حساسیت طرف مقابل را - یعنی مخالفین را، خارجی ها را - برانگیخت که اینها آمدند در مقابل باربی و مانند اینها، این (عروسکها) را درست کردند؛ ولی نگرفت. من به اینها گفتم که اشکال کار شما این است که شما آمدید به فلان نام، یک پسری را، یک دختری را آوردید در بازار، این عروسک شما را بچه ی ما اصلاً نمی شناسد - ببینید، پیوست فرهنگی که می گوئیم اینها است - خب، یک عروسک است فقط، در حالی که مرد عنکبوتی را بچه ی ما می شناسد، بتمن را بچه ی ما می شناسد. ده بیست فیلم درست کرده اند، این فیلم را آنجا دیده، بعد که می بیند همان عروسکی که در فیلم داشت کار می کرد، در مغازه هست، به پدر و مادرش می گوید این را برای من بخرید؛ عروسک را می شناسد؛ این پیوست فرهنگی [است]. شما

ص: ۱۶۳

بایستی این عروسک را که ساختید، در کنار ساخت عروسک، ده بیست فیلم کودک درست می کردید برای اینکه این عروسک معرفی بشود پیش بچه ها؛ بعد که معرفی شد، آن وقت خودشان می خرنند، [ولی] وقتی معرفی نشد، بازار ندارد و ورشکست می شود؛ و ورشکست شد. یعنی یک چنین دقتهایی را بایست کرد. به هر حال این تهاجم فرهنگی به این شکل یک واقعیتی است»<sup>(۱)</sup>.

ص: ۱۶۴

---

۱- همان، بیانات در دیدار اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی، ۱۹/۹/۱۳۹۲.

سزاوار است مسئولین محترم در برابر تبلیغ بازی های خشونت بار خارجی که جز خشن کردن مخاطبان هیچ هدفی ندارند، فرهنگ رفیع «شهادت» و «دفاع از ارزشها و وطن» را در قالب بازی های جذاب جنگی قرار دهند تا مخاطبان متوجه شوند که «جنگ» اگر برای اهداف انسانی و دفاع از ارزشها و حفظ وطن و عقیده باشد، اشکال ندارد؛ بلکه از مهم ترین امور است. (۱)

ص: ۱۶۵

---

۱- دقت شود که اسلام با اصل «جنگ» مخالف نیست؛ بلکه با جنگی که برای اهداف دنیایی و رسیدن به قدرت و از روی ظلم باشد، مخالف است؛ اما اگر کشور ظالمی به کشور دیگری حمله کرد، دفاع و جنگیدن با او برای حفظ مقدسات و وطن، کار بسیار با ارزشی حساب می شود.

البته مسئولین محترم و دلسوز باید دقت کنند که مانند غریبها فقط به فکر ساخت و طراحی بازی های جنگی و اکشن نباشند؛ بلکه می توانند به جای فرهنگ «کشت و کشتار» که در بازی های غربی فراوان دیده می شود، فرهنگ «نجات دادن» و «استکبار ستیزی» را در بازیها قرار دهند، به طوری که کاربر در برابر نجات افراد، امتیاز بگیرد و تا تعداد مشخصی از افراد را نجات ندهد، به مرحله بعدی نرود.

مسئولین مربوطه باید دقت کنند که چه مسئولیت مهمی دارند، به طوری که اگر کوتاهی کنند، در تمام آسیبها و خطراتی که کاربران را تهدید می کند، شریک هستند و حتی گناهکار حساب می شوند؛ ولی اگر برای رضای خدای متعال بازی هایی را طراحی کنند که در رشد و سعادت کاربران و جامعه مؤثر باشد، نزد خدای مَنان اجر و پاداش

دارند. (۱)

### استفتاء

سؤال: آیا سازندگان بازی های رایانه ای در تأثیرات منفی و آسیبهایی که از طریق این بازیها به کاربران وارد می شود، شریک هستند و گناهکار حساب می شوند یا خیر؟

جواب: اگر این بازیها از بازی هایی باشند که در آنها

ص: ۱۶۶

خلاف شرع وجود داشته (۱) و برای کاربران مفسده و خطر داشته باشد، (۲) سازندگان، مسئول و گناهکار هستند. (۳)

سؤال: در برخی بازی های رایانه ای غربی فرهنگ غلط «تجمل گرایی» ترویج و تبلیغ می شود. اگر این بازیها باعث شود که سبک زندگی مردم کشورهای اسلامی تغییر کند، تولید آنها جایز است؟

جواب: اشاعه و ترویج تجمل گرایی، اسراف و اموری که برخلاف موازین شرعی می باشند، جایز نیست. (۴)

در برخی از بازی های رایانه ای غربی، از موسیقی هایی نامناسب استفاده می شود. مسئولین محترم باید دقت کنند که از این آهنگها در بازی های رایانه ای داخلی استفاده نکنند.

ص: ۱۶۷

---

۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، ۱۷/۱/۱۳۹۴.

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله نوری همدانی، ۱۷/۱/۱۳۹۴، آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۱۳۹۸۷)، ۱۸/۱/۱۳۹۴، آیت الله مکارم، ۱۹/۱/۱۳۹۴.

۳- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله نوری همدانی، ۱۷/۱/۱۳۹۴، آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۱۳۹۸۷)، ۱۸/۱/۱۳۹۴؛ آیت الله مکارم، ۱۹/۱/۱۳۹۴.

۴- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله مکارم، ۳۱/۲/۱۳۹۳. آیت الله خامنه ای: سبک زندگی از ساده زیستی به تجمل گرایی تغییر کند، کار خوبی نیست (استفتاء پیامکی از دفتر)





بخش هفتم: توزیع بازی های رایانه ای

اشاره

ص: ۱۶۹



### لزوم نظارت جدی

مشاهده می شود برخی از سایتها، بازی های رایانه ای غربی - که غالباً مبتذل و مضر هستند - را به صورت رایگان در اختیار افراد قرار می دهند. مسئولین فرهنگی کشور باید بر اینگونه از سایتها - که قطعاً با اهداف خاصی این بازیها را منتشر می کنند - نظارت خود را چند برابر کنند و جلوی این تهاجم فرهنگی را بگیرند.

یکی از مهمترین راههای ورود بازی های رایانه ای مستهجن و مفسده دار غربی، قاچاق اینگونه از بازیها به

داخل کشور است(۱) که باید به شدت جلوی آن گرفته شود و گرنه خانواده ها، نوجوانان و جوانان مملکت با آسیبهای جدی و خطرناکی مواجه می شوند.

یکی از مهم ترین وظایف مسئولین و دست اندرکاران بازی های رایانه ای، پاکسازی بازی های غربی و وارداتی از صحنه ها و محتوای غیر اخلاقی است، لذا باید افرادی را برای این کار انتخاب کنند که دارای ایمانی قوی باشند و از آسیبهها و آلودگیهای این کار مهم در امان بمانند.

#### استفتاء

سؤال: نظارت کارمندان بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر انواع بازی های رایانه ای، برای تشخیص موارد مجاز آنها، با توجه اینکه نظارت، مستلزم دیدن تصاویر مبتدل و مستهجن می باشد، چه حکمی دارد؟

جواب: دیدن و گوش دادن به آنها توسط مأمورین نظارت، در مقام انجام وظیفه قانونی به مقدار ضرورت، اشکال ندارد؛ ولی باید از قصد لذت و ریه احتراز کنند و واجب

ص: ۱۷۲

---

۱- بر اساس آمارهای اعلام شده از سوی مراکز پژوهشی، سالیانه بیش از ۲۵ میلیون بازی رایانه ای خارجی غیرقانونی در دسترس مردم ایران قرار می گیرد. ([www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «وقتی بازی ها جاسوس می شوند»، امید صدراپی).

است افرادی که برای نظارت و بررسی گمارده می شوند، از جهت فکری و روحی زیر نظر و راهنمایی مسئولین باشند. (۱)

اگر به مغازه های خدمات کامپیوتری یا فروشندگان بازی های رایانه ای سر بزیم، متوجه می شویم که هر گونه بازی ای در این مکانها وجود دارد و حتی بازی هایی که کاملاً با احکام شرعی و فرهنگی کشورمان منافات دارد، به راحتی در انظار مردم قرار گرفته و افراد با کمترین هزینه ای آنها را تهیه می کنند، پس مسئولین فرهنگی باید نظارتهای خود را جدی تر و با قوت بیشتری دنبال کنند.

والدین محترم نیز باید دقت داشته باشند از فروشگاه هایی بازی رایانه ای تهیه کنند که از فروش بازی های مبتذل و غیر قانونی خودداری می کنند و در صورت مشاهده بازی های نامناسب، به مسئولین مربوطه خبر دهند تا جلوی انتشار بیشتر این بازی های منحرف

ص: ۱۷۳

---

۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله صافی گلپایگانی، آیت الله نوری همدانی، ۱۱/۲/۱۳۹۴، با استفاده از أجوبه الاستفتائات آیت الله خامنه ای، ص ۲۶۳، س ۱۲۰۲. آیت الله شبیری زنجانی: نگاه کردن به این تصاویر جایز نیست (حتی برای سانسور کنندگان)، مگر اینکه امر اهمی وجود داشته باشد. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱۰/۲/۱۳۹۴). آیت الله سیستانی: نگاه کردن با شهوت حرام است؛ بلکه بنا بر احتیاط واجب، بدون شهوت هم جایز نیست. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱۰/۲/۱۳۹۴).

کننده گرفته شود و با بی تفاوتی از کنار این موضوع مهم رد نشوند.

## استفتاء

سوال: برخی از مسئولین و کارمندان اداره اماکن و وزارت ارشاد در نظارت بر توزیع کنندگان و فروشندگان بازی های رایانه ای کوتاهی می کنند مثلاً در بازدید و نظارت از شرکتها و مغازه های عرضه بازی های رایانه ای به تصاویر مبتذل و نامناسب روی قاب و کاور بازی ها کاری نداشته و یا بازی های نامناسب را توقیف نمی کنند. آیا کار و درآمد این افراد حرام است؟

جواب: اگر در انجام وظیفه شرعی و قانونی خود کوتاهی کنند، عمل حرامی را مرتکب شده اند (۱) و درآمد آنها نیز حرام (۲) است. (۳)

## تبلیغ بازی های رایانه ای

از مهمترین راههای تبلیغ بازی های رایانه ای، نمایش و

ص: ۱۷۴

- 
- ۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله نوری همدانی، آیت الله مکارم، ۲۸/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲/۶/۱۳۹۴.
  - ۲- تمام درآمد آنها حرام نیست بلکه فقط آن مقدار از درآمد حرام است که در برابر کوتاهی در انجام وظیفه دریافت کرده است.
  - ۳- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله نوری همدانی، آیت الله مکارم، ۲۸/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۲۰۳۳۵)، ۳۱/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲/۶/۱۳۹۴.

تبلیغ آنها در برنامه های تلویزیونی و برپایی نمایشگاههای محصولات فرهنگی می باشد ولی مسئولین باید دقت داشته باشند که در این برنامه ها و نمایشگاهها، بازی هایی که دارای تصاویر مبتذل و محتوای مفسده دار هستند به نمایش در نیامده و تبلیغ نشود.

#### استفتاء

سؤال: در برخی از برنامه های تلویزیون، بازی های رایانه ای تبلیغ می شود که دارای تصاویر مبتذل یا مطالب انحرافی هستند (البته در این مقصداری که نشان داده می شود، تصاویر مبتذل وجود ندارد؛ ولی در اصل بازی، این تصاویر وجود دارد و کاربر آنها را مشاهده می کند)، آیا تبلیغ کردن اینگونه از بازیها جایز است؟

جواب: اگر این بازیها دارای تصاویر مبتذل یا مطالب انحرافی باشند و برای کاربر مفسده داشته باشند، تبلیغ و نمایش آنها جایز نیست. (۱)

ص: ۱۷۵

---

۱- آیت الله شبیری زنجانی: [www.zanjani.net](http://www.zanjani.net)، استفتائات، س ۳۵۰؛ استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله سیستانی، آیت الله نوری همدانی، ۲۹/۲/۱۳۹۴ و آیت الله صافی گلپایگانی، ۳۰/۲/۱۳۹۴. آیت الله مکارم: اگر این افراد در تلویزیون، از این تصاویر و مطالب انحرافی اطلاع ندارند، اشکال ندارد؛ ولی باید کسانی که اطلاع دارند، تذکر دهند تا تبلیغ و نمایش داده نشود. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۲۹/۲/۱۳۹۴).



سوال: برپا کردن نمایشگاه بازی های رایانه ای در حالی که برخی از آن بازی ها دارای تصاویر مبتذل و محتوای حرام هستند، جایز است؟

جواب: اگر برپا کردن نمایشگاه موجب ترویج و نشر بازی های مفسده دار و حرام شود، دایر کردن چنین نمایشگاهی حرام است. (۱)

### مسئولیت شرکتهای اینترنتی

سؤال: آیا شرکتهای اینترنتی که اینترنت می فروشند در برابر رفتن مشترکین به سایتهای غیر مجاز برای انجام بازی های رایانه ای آنلاین مستهجن مسئول هستند؟

جواب: چون اینترنت، استفاده صحیح و ناصحیح دارد، از آلات و ابزار مشترک حساب می شود، پس فروش آن جایز است و فروشنده در قبال رفتن مشتری به سایتهای غیر اخلاقی و منحرف مسئولیتی ندارد، (۲) مگر طوری باشد

ص: ۱۷۶

- 
- ۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله سیستانی، ۳۱/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله خامنه ای، ۱/۶/۱۳۹۴. آیت الله مکارم: فروش بازی هایی که محتوای ضد اسلامی و ضد اخلاقی دارند، جایز نیست (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱/۶/۱۳۹۴)
  - ۲- آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سوالها و جوابها، اینترنت؛ استفتاء، آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم، ۲۳/۶/۹۳. آیت الله شبیری زنجانی: در صورتی که این شرکتها چنین قصدی نداشته باشند اشکال ندارد (استفتاء پیامکی از دفتر، کد استفتاء: ۷۰۵۶؛ ۲۳/۶/۱۳۹۳)

که اشاعه منکرات و فحشا صدق کند که (در این صورت) حرام می شود. (۱)

ص: ۱۷۷

---

۱- همان؛ سوالها و جوابها، اینترنت.

## فصل دوم: احکام فروشندگان بازی های رایانه ای

### نقش مؤثر فروشندگان در فرهنگ

فروشندگان محترم بازی های رایانه ای باید بدانند که چه نقش مهم و به سزایی در امور فرهنگی کشور دارند و محصولات آنها چه تأثیراتی در کاربران دارد! اگر فروشنده ای در محل کارش محصولاتی را برای فروش قرار دهد که سبب انحراف و انحطاط مشتریان شود، در گناه و نتایج آن سهیم است.

در قرآن کریم می خوانیم که برخی از افراد تمایل دارند کارهای زشت و ناروا در جامعه پخش و منتشر شود. خدای متعال به این افراد هشدار می دهد که اگر از این کار دست بر

ص: ۱۷۸

ندارند، عذاب شدیدی در انتظار آنهاست: «إِنَّ الَّذِينَ يُحِبُّونَ أَنْ تَشِيعَ الْفَاحِشَةُ فِي الَّذِينَ آمَنُوا لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ فِي الدُّنْيَا وَ  
الْآخِرَةِ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ» (۱) اگر فروشندگان این محصولات توجه نداشته باشند که چه بازی هایی را در اختیار  
کاربر و خریدار قرار می دهند، ناخواسته در انتشار و شیوع مسائل مستهجن و انحرافی شریک می شوند و تا زمانی که این  
بازی در جامعه وجود داشته باشد و افراد از آن استفاده کنند، در نامه اعمال آنها گناه ثبت و نوشته می شود.

اگر این افراد برای رضای خدای متعال از فروش این بازیها خودداری کنند، مطمئن باشند که روزی آنها از جانب خدای متعال  
تأمین می شود و زندگی با برکتی خواهند داشت. خدای متعال می فرماید: «وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا \* وَ يَرْزُقْهُ مِنْ حَيْثُ  
لَا يَحْتَسِبُ» (۲)؛ «و هر کس تقوای الهی پیشه کند، خداوند راه نجاتی برای او فراهم می کند \* و او را از جایی که گمان  
ندارد،

ص: ۱۷۹

---

۱- «همانا کسانی که دوست دارند کارهای زشت در بین مؤمنان منتشر و اشاعه پیدا کند، عذاب دردناک و شدیدی در دنیا و  
آخرت برای آنهاست و خدای متعال می داند، در حالی که شما نمی دانید.» نور / ۱۹.

۲- طلاق / ۳.

## اشتغال در فروشگاه بازی های رایانه ای

سؤال: حکم اشتغال در فروشگاههایی که محل عرضه، فروش بازی رایانه ای و محصولات فرهنگی به جامعه است، چیست؟

جواب: در صورتی که مشتمل بر امور حرام (۱) باشد، اشکال دارد. (۲)

## خرید و فروش بازی های مستهجن و انحرافی

سؤال: آیا خرید و فروش بازی های کامپیوتری که دارای صحنه های مبتذل هستند، جایز است؟

جواب: جایز نیست (۳) و درآمد آن نیز حرام است (۴) همچنین نگاه کردن به چنین تصاویری حرام و از مصادیق اشاعه فحشا محسوب می شود و لازم است به طور جدی از انجام آن اجتناب شود. (۵)

ص: ۱۸۰

- 
- ۱- مثل نگاه به تصاویر مستهجن بازیگران، رایت CD یا DVD غیر مجاز یا مبتذل و ... .
  - ۲- با استفاده از استفتائات، آیت الله بهجت، ج ۳، ص ۲۲۰، س ۴۰۸۱.
  - ۳- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله سیستانی، آیت الله مکارم، ۱۰/۳/۱۳۹۳؛ آیت الله خامنه ای، آیت الله صافی گلپایگانی و آیت الله نوری همدانی، ۱۰/۱۲/۱۳۹۳.
  - ۴- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله خامنه ای، ۱۰/۱۲/۱۳۹۳.
  - ۵- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله مکارم، ۱۰/۳/۱۳۹۳.

سؤال: آیا خرید و فروش بازی های رایانه ای که در آنها به مقدسات مسلمانان (مخصوصاً شیعیان) توهین می کنند، جایز است؟

جواب: جایز نیست. (۱)

سؤال: درآمد حاصل از فروش و نصب بازی های رایانه ای مبتذل و مستهجن بر روی رایانه دیگران، حلال است؟

جواب: چون مخالف مقررات حکومت اسلامی است و مفسد اخلاقی، سیاسی، اجتماعی و ... دارد و خوف آلوده شدن به گناه وجود دارد کسب درآمد از این راه جایز نیست و پول به دست آمده حرام است. (۲)

### نگهداری بازی های رایانه ای منحرف و مستهجن

متأسفانه برخی از فروشندگان، بازی هایی را در قفسه های مغازه قرار می دهند که دارای تصاویر مستهجن هستند و افرادی که برای خرید محصولات فرهنگی به این مغازه ها مراجعه می کنند، ممکن است با دیدن این تصاویر

ص: ۱۸۱

---

۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله نوری همدانی، آیت الله مکارم، ۲۶/۸/۱۳۹۳؛ آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۹۲۱۳)، ۳/۹/۱۳۹۳ و آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۶/۱/۱۳۹۴.

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله مکارم، آیت الله سیستانی، آیت الله نوری همدانی، ۲۴/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله خامنه ای، ۲۵/۵/۱۳۹۴.

به گناه آلوده شوند، لذا آنان باید از قرار دادن اینگونه بازیها در قفسه مغازه خودداری کنند تا در گناه دیگران شریک نشوند.

## استفتاء

سؤال: آیا نگهداری بازی های رایانه ای مستهجن در مغازه یا منزل یا رایانه، جایز است؟

جواب: نگهداری اینگونه بازی های رایانه ای حرام است، و بر حاکم شرع لازم است که آنها را جمع آوری کرده، از بین ببرد، و این کار تعزیر(۱) دارد. (۲)

سؤال: نگهداری بازی های رایانه ای که در آنها به مقدسات مسلمانان (مخصوصاً شیعیان) توهین می شود، در رایانه یا مغازه جایز است؟

ص: ۱۸۲

---

۱- تعزیر به مجازاتی می گویند که از حد شرعی کمتر است و تعیین مقدار و نوع آن به حاکم شرع واگذار شده است. مثلاً حد شرعی شراب هشتاد تازیانه است؛ ولی کسی که در تهیه شراب برای دیگران نقش داشته، به حکم حاکم شرعی از ده تا هفتاد و نه شلاق (بنا به تشخیص حاکم شرع و شدت جنایت شخص) محکوم می شود؛ یعنی کمتر از هشتاد ضربه. (با استفاده از [www.rc.majlis.ir](http://www.rc.majlis.ir)، قانون مجازات اسلامی، ماده ۱۸)

۲- آیت الله مکارم: [www.makarem.ir](http://www.makarem.ir)؛ استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله شبیری زنجانی (کد: ۷۳۴۶) و آیت الله سیستانی، ۵/۷/۹۳.

جواب: جایز نیست (۱) و باید آنها را از بین بُرد. (۲)

## دانلود کردن

سؤال: آیا دانلود (۳) کردن بازی های رایانه ای (۴) برای فروش آنها، جایز است؟

جواب: این کار بدون اجازه صاحبان اصلی جایز نیست. (۵)

ص: ۱۸۳

۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم و آیت الله نوری همدانی، ۱/۹/۱۳۹۳. آیت الله شبیری زنجانی: صرف نگهداری اگر مستلزم استفاده حرام یا تأیید منکر نباشد، اشکال ندارد. (استفتاء پیامکی از دفتر، کد استفتاء: ۹۲۱۳، ۲/۹/۱۳۹۳).

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم، ۱/۹/۱۳۹۳. آیت الله سیستانی: در صورتی که مصلحتی در نگهداری نباشد و احتمال استفاده نامشروع وجود داشته باشد، باید از بین برود. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۲/۹/۱۳۹۳).

۳- عمل انتقال یا کپی کردن یک فایل، برنامه و... از یک سیستم کامپیوتری بزرگ تر به کامپیوتر و یا دستگاه دیگر را دانلود گویند. ([www.merriam-webster.com](http://www.merriam-webster.com)).

۴- در صورتی که این بازی ها دارای تصاویر مبتذل و محتوای حرام نباشند و گرنه حتی اگر صاحبان بازی ها اجازه دانلود را داده باشند، دانلود آنها حرام است.

۵- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله مکارم، آیت الله سیستانی، ۲۴/۲/۱۳۹۳؛ آیت الله شبیری زنجانی، ۱۵/۷/۱۳۹۳. آیت الله خامنه ای و آیت الله شبیری زنجانی: بنابر احتیاط واجب جایز نیست (استفتاء پیامکی از دفاتر، ۱۴/۷/۱۳۹۴؛ کد استفتاء: ۷۵۸۶؛ ۱۵/۷/۱۳۹۳)



سؤال: دانلود کردن از کفار حربی چه حکمی دارد؟

جواب: چون کفار حربی اموالشان محترم نیست، اشکال ندارد. (۱)

### فروش فیلتر شکن

سؤال: آیا نصب فیلتر شکن بر روی رایانه دیگران و درآمد از این راه جایز است؟

جواب: اگر نصب فیلتر شکن بر خلاف قوانین حکومت اسلامی باشد (۲) و شخص نصب کننده بداند (۳) یا برسد که دیگری وارد سایتهای منحرف و مستهجن می شود و برای او مفسده دارد (۴)، نصب کردن و درآمد آن حرام است. (۵)

ص: ۱۸۴

- 
- ۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم و آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۷۰۷۹)، ۲۳/۶/۹۳.
  - ۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله مکارم، ۲۴/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله نوری همدانی، ۲۵/۵/۱۳۹۴، آیت الله خامنه ای، ۲۴/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۴/۵/۱۳۹۴.
  - ۳- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله سیستانی، ۲۱/۵/۱۳۹۴.
  - ۴- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله صافی گلپایگانی، آیت الله مکارم، آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۲۰۰۰۲)، ۲۴/۵/۱۳۹۴.
  - ۵- آیت الله شبیری زنجانی: [www. zanjani.net](http://www.zanjani.net)، استفتائات، س ۴۲۹؛ استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله مکارم، ۲۴/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله نوری همدانی، آیت الله سیستانی، ۲۴/۵/۱۳۹۴، آیت الله خامنه ای، ۲۲/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۴/۵/۱۳۹۴.

برخی از مراجع تقلید به صورت فتوا<sup>(۱)</sup> یا احتیاط واجب<sup>(۲)</sup> فرموده اند «حق صاحب اثر باید محترم شمرده شود»<sup>(۳)</sup> یعنی بدون اجازه صاحبان اصلی از آن استفاده نشود. در صورت استفاده بدون اجازه، ضامن خسارتی است که به تولید کننده وارد کرده است مگر از کفار حربی باشد که در این صورت اشکال ندارد و ضامن نیست.<sup>(۴)</sup>

ص: ۱۸۵

۱- آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)؛ آیت الله وحید خراسانی: [www.wahidkhorasani.com](http://www.wahidkhorasani.com)؛ استفتائات، آیت الله جوادی آملی، ص ۱۰۷؛ استفتائات، آیت الله بهجت، ج ۳، ص ۲۲۶، س ۴۱۰۶؛ استفتاءات جدید، آیت الله مکارم، ج ۳، ص ۵۵۵، س ۱۵۴۷. آیت الله صافی گلپایگانی: «رایت در صورتی جایز نیست که در ضمن عقد فروش سی دی یا ضمن عقد لازم دیگری، شرط عدم رایت و شکستن قفل سی دی شده باشد». ([www.safi.ir](http://www.safi.ir)، سؤالاتی که بیشتر پرسیده می شود، کپی رایت).

۲- أجوبه الاستفتاءات، آیت الله خامنه ای، ص ۲۹۷، س ۱۳۳۵.

۳- ر.ک: فقه و زندگی، رایانه و اینترنت، مولف.

۴- استفتائات، آیت الله بهجت، ج ۴، ص ۳۳۳، س ۵۷۲۳؛ استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم، ۳/۳/۱۳۹۳؛ آیت الله نوری همدانی، ۲/۱۲/۱۳۹۳. آیت الله شبیری زنجانی: در صورتی ضامن است که عرفاً ضامن حساب شود. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۲/۱۲/۱۳۹۳) آیت الله صافی گلپایگانی: اگر در ضمن عقد لازم شرط شده باشد که رایت نشود، ضامن است و گرنه ضامن نیست. (استفتاء، ۲/۱۲/۱۳۹۳).

سوال: سی دی هایی که تکثیر و رایت آن ها جایز نیست، اگر برای استفاده شخصی و حفظ سی دی اصلی، آن را رایت کنیم جایز است؟

جواب: با اجازه صاحب آن جایز است. (۱)

سوال: آیا رایت سی دی های مستهجن و مبتذل و غیر اخلاقی جایز است؟

جواب: جایز نیست. (۲)

سوال: آیا خرید و فروش و استفاده از بازی های رایانه ای

ص: ۱۸۶

---

۱- آیت الله مکارم: [www.makarem.ir](http://www.makarem.ir). آیت الله نوری همدانی: به حسب شرط ضمن قرارداد عمل کند (استفتاء پیامکی از دفتر، ۸/۱۰/۱۳۹۳) آیت الله خامنه ای: بنابر احتیاط واجب بدون اجازه صاحب اصلی جایز نیست (استفتاء پیامکی از دفتر، ۸/۱۰/۱۳۹۳) آیت الله سیستانی و آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۱۰۶۲۶): جایز است. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۸/۱۰/۱۳۹۳). آیت الله صافی گلپایگانی: «کپی و رایت اشکال ندارد مگر در ضمن یک معامله، شرط شود که رایت و کپی صورت نگیرد». ([www.safi.ir](http://www.safi.ir)، سؤالاتی که بیشتر پرسیده می شود، کپی رایت).

۲- آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سوالها و جوابها، حق چاپ؛ استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، ۹/۱۲/۱۳۹۳.

ایرانی که توسط دیگران رایت شده است جایز است؟

جواب: بدون اجاز صاحبان اصلی نرم افزار جایز نیست. (۱)

سوال: بازی های رایانه ای که مدل به روز شده آنها به بازار آمده و شرکت سازنده از مدل های گذشته پشتیبانی فنی نمی کند (یعنی از اعتبار ساقط شده و وقت آن گذشته است) آیا رایت آنها اشکال دارد؟

جواب: فقط با اجازه سازنده آنها اشکال ندارد. (۲)

ص: ۱۸۷

---

۱- با استفاده از آیت الله مکارم: [www.makarem.ir](http://www.makarem.ir)، استفتائات، حقوق، حق تکثیر؛ آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سوالها و جوابها، حق چاپ؛ استفتاء، آیت الله شبیری زنجانی، آیت الله نوری همدانی، ۲/۸/۱۳۹۳. آیت الله وحید خراسانی؛ آیت الله خامنه ای: بنابر احتیاط واجب جایز نیست. ([www.wahidkhorasani.com](http://www.wahidkhorasani.com)) استفتائات، س ۵۱۸؛ أجوبه الاستفتاءات، ص ۲۹۷) آیت الله صافی گلپایگانی: «در صورتی {که شخصی سی دی را} رایت {کند} یا {فصل آن را بشکند}، برای افراد بعدی خرید و فروش و استفاده از آن مانعی ندارد». ([www.safi.ir](http://www.safi.ir))، سؤالاتی که بیشتر پرسیده می شود، کپی رایت).

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، ۳/۱۲/۱۳۹۳. آیت الله مظاهری: چون سازندگان از پشتیبانی آنها اعراض نموده اند، جایز است. ([www.almazaheri.ir](http://www.almazaheri.ir)). آیت الله سیستانی: برای استفاده شخصی، اشکال ندارد. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۳/۱۲/۱۳۹۳).

سوال: اگر خرید سی دی رایت شده بازی های رایانه ای ایرانی منجر شود رایت کننده سی دی های بیشتری را بدون اجازه صاحب اصلی آن تکثیر کند، آیا خرید جایز است؟

جواب: خرید جایز نیست. (۱)

سؤال: آیا کپی کردن بازی های رایانه ای خارجی که متعلق به کفاری است که مال آنان محترم نیست؛ ولی توسط موسسات داخلی دوبله شده اند، جایز است؟

جواب: جایز نیست. (۲)

### تأییدات بنیاد ملی بازی های رایانه ای

سؤال: توزیع و عرضه بازی های رایانه ای که مورد تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند، چه حکمی دارد؟

جواب: اگر این بازیها به نظر تقلید کننده مشتمل بر {محتوای حرام مانند} غنا یا موسیقی مطرب و لهوی

ص: ۱۸۸

---

۱- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله نوری همدانی، ۲۰/۷/۱۳۹۳. آیت الله خامنه ای: بنا بر احتیاط واجب خرید جایز نیست. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۲۰/۷/۱۳۹۳). آیت الله شبیری زنجانی: اگر خرید سی دی رایت شده اشکال نداشته باشد، این کار مانعی ندارد. (استفتاء پیامکی از دفتر، کد استفتاء: ۱۲۴۲۴، ۲۸/۱۱/۱۳۹۳). آیت الله صافی گلپایگانی: اشکال ندارد. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۲۸/۱۱/۱۳۹۳).

۲- استفتائات، آیت الله بهجت، ج ۳، ص ۲۲۶، س ۴۱۰۵.

مناسب با مجالس لهو و گناه (یا دارای تصاویر مبتذل و مستهجن باشد)، توزیع و عرضه آنها و همچنین دیدن و گوش دادن به آنها جایز نیست (۱) و مجرد تأیید بعضی از ادارات مربوطه دلیل شرعی برای جواز محسوب نمی شود (۲) و شخص باید بر اساس نظر مرجع تقلید عمل شود. (۳)

### پیک موتوری و بازی رایانه ای

سؤال: بنده در پیک موتوری کار می کنم. گاهی برخی از فروشندگان بازی های رایانه ای از ما می خواهند بازی رایانه ای را برای مشتری به درب منزل آنها ببریم. اگر من بدانم این بازی دارای تصاویر و محتوای مستهجن است، درآمد من اشکال دارد؟ آیا من در گناه فروشنده و خریدار شریک هستم؟

جواب: هر کاری که حرام باشد، درآمد آن هم حرام است (۴)

ص: ۱۸۹

---

۱- با استفاده از أجوبه الاستفتائات، آیت الله خامنه ای، ص ۲۶۴، س ۱۲۰۷.

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله نوری همدانی، ۲۱/۶/۱۳۹۴؛ آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۲۱۴۶۴)، ۱۹/۶/۱۳۹۴.

۳- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۲۱۴۶۴)، ۱۹/۶/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۰/۶/۱۳۹۴.

۴- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله سیستانی، ۱۳/۲/۱۳۹۴؛ آیت الله خامنه ای، ۱۵/۲/۱۳۹۴. آیت الله مکارم: اگر به مستهجن بودن بازی یقین دارید، از قبول سفارشات آنها اجتناب نمایید. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱۳/۲/۱۳۹۴). آیت الله شبیری زنجانی: درآمد شما حلال است و شما گناهی ندارید؛ لکن در صورت وجود شرایط، نهی از منکر کنید. (استفتاء پیامکی از دفتر، کد استفتاء: ۱۵۰۶۹؛ ۱۳/۲/۱۳۹۴) آیت الله نوری همدانی: اگر بدانند، جایز نیست (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱۵/۲/۱۳۹۴)

و مالک نمی شود، (۱) و در صورت وساطت در انجام گناه، شخص واسطه نیز در گناه شریک است. (۲)

### خمس بازی رایانه ای

سؤال: بنده مغازه فروش بازی های رایانه ای دارم و تعدادی از سی دیهای بازی را برای نمونه گذاشته ام و ممکن است چند سال آنها را داشته باشم. اگر سال خمسی بر آنها بگذرد، خمس دارند یا نه؟

جواب: اگر سی دی ها دارای برنامه های نرم افزاری مشروع و به عنوان سرمایه کاری باشند، بعد از گذشت سال، باید خمس آنها را بدهید. (۳)

### تولید قاب بازی رایانه ای

سؤال: من برای شرکت های تولید و توزیع بازی های

ص: ۱۹۰

---

۱- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله خامنه ای، ۱۵/۲/۱۳۹۴.

۲- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله خامنه ای، ۱۵/۲/۱۳۹۴.

۳- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله سیستانی، ۳۰/۲/۱۳۹۳.

رایانه ای کاور و قاب تهیه می کنم. در برخی از بازیها تصاویر نامناسبی از زنان وجود دارد که برخی از آنها را بر روی قاب این بازی های قرار می دهم. آیا این کار جایز است و در آمد بنده حلال است؟

جواب: اگر تصاویر درون بازی های رایانه ای، مبتذل و مستهجن باشند، چاپ آنها بر روی قاب و کاور جایز نیست (۱) و در آمد به دست آمده حرام است. (۲)

### قانون بازی های رایانه ای

بر اساس قانون جرایم رایانه ای، فروش بازیهای رایانه ای که دارای محتوای مجرمانه (۳) هستند، جرم است و مجازات دارد. (۴)

ص: ۱۹۱

۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم، ۲۷/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۲۰۲۸۴)، ۲۸/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۹/۵/۱۳۹۴.

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، ۲۷/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۲۰۲۸۴)، ۲۸/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۹/۵/۱۳۹۴.

۳- دارای صحنه های مستهجن باشد یا اعتقادات اسلام را زیر سؤال ببرد یا شبهات و افکار انحرافی را در ذهن کاربر ایجاد کند یا... .

۴- [www. internet.ir](http://www.internet.ir)، فهرست مصادیق محتوای مجرمانه؛ محتوای مجرمانه مربوط به امور سمعی و بصری و مالکیت معنوی.



### امکانات گیم نت

مسئولین گیم نتها نیز باید دقت کنند که بازی های مبتذل و مستهجن را به هیچ وجه در اختیار مشتریها قرار ندهند؛ چون این صنف در جامعه دارای تأثیرگذاری خاصی هستند و لذا احکام شرعی مسائل مربوط به کسب و کار آنها مطرح می شود تا این اشخاص با اطلاعات شرعی لازم، در خدمت رسانی به افراد تلاش کنند.

فضای معمول گیم نتها اصلاً مناسب نیست و اکثر آنها چون نور خیلی کمی دارند، سبب بیماریهای چشمی می شوند، لذا مسئولین باید برای این مشکلات چاره اندیشی

کنند و کیفیت اینگونه فضاها را کنترل نمایند.

## استفتاء

سوال: بسیاری از گیم نت ها، دارای فضای تاریکی هستند، آیا اگر این تاریکی محیط موجب ضعف شدن چشم کاربر شود، صاحبان گیم نت ها در برابر این ضرر جسمی مسئول هستند؟

جواب: اگر تاریکی محیط گیم نت بر خلاف قوانین نباشد (۱) و کاربر با اختیار خودش در این مکان تاریک بازی کند (۲)، صاحبان گیم نت ها در برابر ضررهای جسمی کاربران مسئول و ضامن نیستند. (۳)

## شرط سنی مشتریان گیم نت

افرادی که در گیم نت ها مشغول به فعالیت هستند باید توجه داشته باشند که اجازه ندهند کودکان نابالغ از بازیها استفاده نکرده و از آنها پولی دریافت نکنند چون اگر دریافت شود باید به والدین ایت افراد پول را پس دهند.

ص: ۱۹۳

- 
- ۱- استفتاء، پیامکی از دفتر آیت الله مکارم، ۱۸/۵/۱۳۹۴.
  - ۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله نوری همدانی، ۱۸/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله خامنه ای، ۱۹/۵/۱۳۹۴.
  - ۳- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۱۹۸۸۳)، ۲۱/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۲/۵/۱۳۹۴.

سوال: با توجه به اینکه از شرایط فروشنده و خریدار بالغ بودن است؛ آیا گرفتن پول از افراد نابالغ در قبال انجام بازی های رایانه ای در گیم نت جایز است؟

جواب: جایز نیست (اگر چه پدر یا جدّ او اجازه داده باشند که معامله کند) (۱) مگر در سه صورت:

۱. بچه، ممیز باشد و چیز کم قیمتی را که معامله آن برای بچه ها متعارف است معامله کند؛ (۲)

ص: ۱۹۴

۱- با استفاده از توضیح المسائل، امام خمینی، ص ۴۲۷، م ۱۹۷۴؛ جامع المسائل، آیت الله فاضل، ج ۱، ص ۲۶۷، س ۱۰۷۲؛ توضیح المسائل، آیت الله سبحانی، ص ۳۸۵، م ۱۷۱۳؛ توضیح المسائل آیت الله صافی گلپایگانی، م ۲۰۹۰؛ آیت الله خامنه ای: [farsi.khamenei.ir](http://farsi.khamenei.ir)، رساله آموزشی، ج ۲، خرید و فروش، شرایط فروشنده و خریدار. آیت الله وحید خراسانی، آیت الله شبیری زنجانی و آیت الله سیستانی: معامله با بچه نابالغ که مستقل در معامله باشد، در مال خودش باطل است. (توضیح المسائل، ص ۴۱۱، م ۲۱۱۰؛ توضیح المسائل، ص ۴۳۳ م ۲۰۹۰؛ توضیح المسائل، م ۲۰۹۲). آیت الله بهجت: اگر بچه نابالغ چیزی را با اجازه پدر یا جد پدری خود بخرد یا بفروشد، در صورتی که بتواند معامله کند، بنابر اظهر صحیح است ولی اگر بچه نابالغ نمی تواند انشاء معامله نماید و یا قبلاً نمی توانسته ولی حالا شک داریم که می تواند انشاء معامله کند یا نه، اگر چه با اجازه ولی باشد معامله اش صحیح نیست. (توضیح المسائل، ص ۳۲۴، م ۱۶۵۷)

۲- با استفاده از توضیح المسائل، امام خمینی، ص ۴۲۷، م ۱۹۷۴؛ جامع المسائل، آیت الله فاضل، ج ۱، ص ۲۶۷، س ۱۰۷۲؛ توضیح المسائل، آیت الله سبحانی، ص ۳۸۵، م ۱۷۱۳؛ توضیح المسائل، آیت الله سیستانی، م ۲۰۹۲؛ توضیح المسائل، آیت الله نوری همدانی، م ۲۰۷۶.

۲. طفل وسیله ای باشد که پول را به فروشنده بدهد و جنس را به خریدار برساند یا برعکس؛ البته باید فروشنده و خریدار یقین داشته باشند که طفل جنس و پول را به صاحب آن می‌رساند؛(۱)

۳. {خریدار یا فروشنده} یقین داشته باشند که این کار با رضایت ولی انجام می‌گیرد در این صورت تصرّف در چنین اجناسی شرعاً جایز است.(۲)

## درآمد گیم نت ها

### حکم فقهی

اگر صاحبان گیم نت ها از افراد نابالغ (در صورتی که معامله با آنها صحیح نباشد) پولی در قبال انجام بازی رایانه ای دریافت کنند، باید آن را در صورتی که مال خود آن افراد باشد به ولی آنها بدهند، و اگر صاحب آن را نمی‌شناسند و برای شناختن او هم وسیله ای ندارد، باید چیزی را که از بیجه ها گرفته شده است، از طرف صاحب آن بابت

ص: ۱۹۵

---

۱- با استفاده از همان؛ توضیح المسائل، آیت الله وحید خراسانی، ص ۴۱۱، م ۲۱۱۰؛ توضیح المسائل، آیت الله شبیری زنجانی، ص ۴۳۳، م ۲۰۹۰؛ استفتاءات جدید، آیت الله مکارم، ج ۱، ص ۱۶۷، س ۵۸۴؛ توضیح المسائل آیت الله صافی گلپایگانی، م ۲۰۹۰.

۲- استفتاءات جدید، آیت الله مکارم، ج ۱، ص ۱۶۷، س ۵۸۴.

## استفتاء

سؤال: بنده مغازه فروش و بازی بازی های رایانه ای دارم. بعضی از افراد به صورت دو یا چند نفری با هم بازی می کنند و طبق قرار خودشان، فرد بازنده هزینه بازی را پرداخت می نماید، آیا گرفتن این پول برای من اشکال دارد؟ و اگر این پول دارای اشکال است، حکم شرعی مبلغی را که طی این مدت با جهل به مسئله دریافت کرده ام و با دیگر درآمدها مخلوط شده است، چیست؟

جواب: پول گرفتن حرام است (۲) و باید به مقداری که یقین دارید، به صاحبانش برسانید و اگر آنها را نمی شناسید، از طرف آنها در راه خدا صدقه دهید و چنانچه نه مقدار و

ص: ۱۹۶

- 
- ۱- با استفاده از توضیح المسائل، امام خمینی، ص ۴۲۷، م ۱۹۷۵؛ توضیح المسائل، آیت الله فاضل، ص ۳۵۲، م ۱۵۱۹؛ توضیح المسائل، آیت الله سبحانی، ص ۳۸۵، م ۱۷۱۴؛ توضیح المسائل، آیت الله وحید خراسانی، ص ۴۱۲، م ۲۱۱۱؛ توضیح المسائل، آیت الله شبیری زنجانی، ص ۴۳۳، م ۲۰۹۱؛ توضیح المسائل، آیت الله مکارم، ص ۳۳۱، م ۱۷۷۷؛ توضیح المسائل آیت الله نوری همدانی، م ۲۰۷۷؛ توضیح المسائل آیت الله صافی گلپایگانی، م ۲۰۹۰.
  - ۲- آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سوال ها و جواب ها، بازی های کامپیوتری؛ استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم و آیت الله نوری همدانی، ۱/۷/۹۳.

نه صاحبش معلوم است، با دادن خمس آن، اموال پاک می شود. (۱)

سؤال: اگر صاحبان گیم نت بازی هایی را در اختیار افراد قرار دهند که در آنها به مقدسات مسلمانان (مخصوصاً شیعیان) توهین می شود، آیا پول دریافتی برای آنها حلال است؟

جواب: حلال نیست. (۲)

سؤال: آیا پول دادن در قبال بازی های رایانه ای که دارای مطالب انحرافی یا صحنه های تحریک کننده است، جایز است؟

جواب: حرام است و باید از این کار جداً اجتناب شود. (۳)

سؤال: آیا درآمد به دست آمده از قمار (۴) حلال است؟

جواب: حرام است. (۵)

ص: ۱۹۷

---

۱- آیت الله مکارم: [www.makarem.ir](http://www.makarem.ir)

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۹۳۵۰)، آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، ۳/۹/۱۳۹۳؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۶/۱/۱۳۹۴.

۳- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله شبیری زنجانی، آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، ۲۸/۸/۱۳۹۳؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۶/۱/۱۳۹۴.

۴- ر.ک: مجله فقه اهل بیت علیهم السلام، ج ۱۸ و ۱۷، صص ۳۲۰ - ۳۸۴.

۵- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله سیستانی، آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، ۸/۸/۱۳۹۳؛ آیت الله شبیری زنجانی، ۱۱/۸/۱۳۹۳.

سوال: من مغازه خدمات رایانه ای دارم برخی از افراد به ما مراجعه کرده و می خواهند تا فایل‌های حذف شده آنها را ریکاوری (بازیابی) کنیم اگر بدانیم که در این فایل‌های حذف شده، فایل‌های حرام مانند فیلم، عکس و بازی های مستهجن وجود دارد، آیا ریکاوری کردن جایز است؟ درآمد به دست آمده حلال است؟

جواب: بازیابی و ریکاوری این بازیها حرام است و درآمد به دست آمده نیز حلال نیست. (۱)

سزاوار است افرادی که در خدمات رایانه ای مشغول به فعالیت هستند در امانت خیانت نکرده و از اطلاعات خصوصی دیگران سوء استفاده نکنند، لذا اگر اطلاعات شخصی افرادی که به این عزیزان مراجعه می کنند، بر روی کامپیوتر فروشنده بماند، باید آنها را سریعاً و به طور کامل حذف کنند.

ص: ۱۹۸

---

۱- آیت الله شبیری زنجانی: [www. zanjani.net](http://www.zanjani.net)، استفتائات، س ۴۴۶؛ استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله سیستانی، ۱۰/۶/۱۳۹۴.





این بخش مهمترین قسمت کتاب را تشکیل می دهد چرا که بیشتر مخاطبین بازی های رایانه ای، کاربران و استفاده کنندگان هستند لذا باید به صورت دقیق و علمی، احکام و مسائل این کاربران و بازیکنان مطرح شود تا بتوانند با آگاهی بیشتر به سراغ بازی های رایانه ای بروند و از آسیبها و خطرات آنها در امان بمانند.

## فصل اول: بایدها و نبایدهای استفاده از بازی رایانه ای

### اعتدال در انجام بازی رایانه ای

انسان در همه چیز باید اعتدال را رعایت کند «خَيْرُ الْأُمُورِ أَوْسَطُهَا» (۱) و از هر گونه افراط و تفریط در رفتار و گفتار خویش اجتناب کند.

اسلام به مسلمانان دستور می دهد که از هر کاری (حتی کارهای مستحبی) که سبب فوت و ترک واجبات می شود باید اجتناب شود: «إِذَا أَضْرَبْتَ النَّوَافِلُ بِالْفَرَائِضِ فَارْضُوهَا» (۲).

ص: ۲۰۱

- 
- ۱- امام موسی کاظم علیه السلام فرمودند: «بهترین {حالت در} امور، حد وسط آنهاست» (کافی، ج ۶، ص ۵۴۱).
  - ۲- امام علی علیه السلام فرمودند: «هنگامی که نافلة ها به واجبات ضرر می رساند باید نوافل و مستحبات ترک شوند» (نهج البلاغه، صبحی صالح، ص ۵۲۵، حکمت ۲۷۹)

اما با نهایت تأسف مشاهده می شود که برخی از افراد خود را با کارهایی مانند بازی های رایانه ای که هیچ سودی برای دنیای و آخرت آنها ندارند مشغول می کنند و آنچنان در این امور غرق می شوند که واحبات آنها مانند نماز خواندن، صله رحم، گوش دادن به دستورات والدین و ... ترک می شوند در حالی که این سرگرمی جایز نیست.

#### استفتاء

سؤال: اگر انجام بازی های رایانه ای موجب شود نماز انسان قضا شود، بازی کردن جایز است؟

جواب: بازی کردن جایز نیست (۱) و لازم است به امور واجب پرداخته شود. (۲)

سؤال: اگر انجام بازی های رایانه ای موجب شود انسان از کارهای واجب (مانند اطاعت از دستورات والدین، صله رحم، تحصیل علم و ...) باز بماند، آیا بازی کردن جایز

ص: ۲۰۲

---

۱- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله خامنه ای، ۱۷/۳/۱۳۹۴؛ آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۱۶۰۹۷)، ۲۱/۳/۱۳۹۴. آیت الله صافی گلپایگانی: ترک کردن عبادت حرام است و انسان در برابر اتلاف عمر در بازی های رایانه ای باید در آخرت جوابگو باشد. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱۸/۳/۱۳۹۴).

۲- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله مکارم، ۱۷/۳/۱۳۹۴.

است؟

جواب: در این صورت انجام بازی رایانه ای حرام است. (۱)

کاربران محترم باید توجه داشته باشند که در برابر نعمت های الهی مسئول هستیم و باید در قیامت از نوع مصرف آنها پاسخگو باشیم؛ لذا باید از انجام کارهای بیهوده و بی فایده اجتناب کنیم.

### استفتاء

سوال: اگر بازی رایانه ای موجب ضایع شدن و هدر رفتن عمر شود، انجام بازی جایز است؟

جواب: انسان در برابر هدر دادن عمر در قیامت مسئول و جوابگو خواهد بود. (۲)

### استفاده از بازی های مبتدل و مستهجن

سوال: استفاده از بازی های مبتدل که از ابتدا روی موبایل نصب شده اند و قابل حذف شدن نیستند، جایز

ص: ۲۰۳

---

۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۲۰۴۶۳)، آیت الله مکارم، ۱/۶/۱۳۹۴؛ آیت الله نوری همدانی، ۲/۶/۱۳۹۴. آیت الله خامنه ای: بازی رایانه ای اگر از نوع حلال آن باشد با ترک صله رحم یا ترک اوامر والدین، حرام نمی شود ولی باید بدانند هر کاری که موجب اذیت و آزار والدین شود، حرام است و گناه کرده است ولی خود بازی حرام نمی شود (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱/۶/۱۳۹۴) آیت الله صافی گلپایگانی: ترک نماز و قطع رحم، حرام است (استفتاء پیامکی از دفتر، ۵/۶/۱۳۹۴)

۲- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله صافی گلپایگانی، ۵/۶/۱۳۹۴.

جواب: اگر استفاده از این بازی بر خلاف قوانین حکومت اسلامی باشد یا دارای مفسده بوده و یا ترس به گناه افتادن وجود داشته باشد استفاده از آن جایز نیست. (۱)

سوال: آیا هدیه دادن بازی رایانه ای مبتدل به دیگری جایز است؟ و هدیه گیرنده مالک آن می شود؟

جواب: هدیه دادن جایز نیست (۲) و هدیه گیرنده مالک آن نمی شود. (۳)

سؤال: گاهی در بازی های رایانه ای با تصاویر مبتدل یا مستهجن برخورد می کنیم، تکلیف چیست؟

ص: ۲۰۴

---

۱- با استفاده از سایت آیت الله مظاهری: [www.almazaheri.ir](http://www.almazaheri.ir)؛ استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله سیستانی، ۱۲/۶/۹۳، آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، ۲۱/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله خامنه ای، ۲۲/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۴/۵/۱۳۹۴.

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله مکارم، ۱/۶/۱۳۹۴؛ آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۲۰۴۷۹)، آیت الله خامنه ای، ۲/۶/۱۳۹۴؛ آیت الله نوری همدانی، ۳/۶/۱۳۹۴؛ آیت الله جوادی آملی، ۱۰/۶/۱۳۹۴. آیت الله سیستانی: ترویج و نشر فساد، حرام است (استفتاء پیامکی از دفتر، ۸/۶/۱۳۹۴)

۳- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله مکارم، ۱/۶/۱۳۹۴؛ آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۲۰۴۷۹). آیت الله خامنه ای: اگر نرم افزار از سخت افزار قابل جدا شدن باشد، هدیه گیرنده مالک آن می شود ولی باید بازی را از روی رایانه و موبایل پاک کند. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۲/۶/۱۳۹۴)

جواب: نگاه کردن عمدی و از روی شهوت، جایز نیست. (۱)

## استفاده از بازی های انحرافی

سؤال: اگر شخصی علم داشته باشد که در بازی های رایانه ای به مقدسات مسلمانان (مخصوصاً شیعیان) توهین و بی احترامی می شود، آیا جایز است در آن بازیها شرکت کند؟

جواب: جایز نیست (۲) و باید از انتشار آن خودداری شده، فوراً از روی سیستم پاک شوند. به دیگران هم اطلاع رسانی کنید که بازی نکنند و علاوه بر حرام بودن و گناه، تأثیرات نامطلوب و مخربی بر افکار و عقاید و روح انسان دارند. (۳)

ص: ۲۰۵

---

۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله مکارم، ۷/۲/۱۳۹۴، آیت الله صافی گلپایگانی، آیت الله نوری همدانی، ۸/۲/۱۳۹۴؛ با استفاده از سایت آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سؤالها و جوابها، تصویر؛ استفتائات، آیت الله بهجت، ج ۴، ص ۲۱۳، س ۵۳۶۵. آیت الله سیستانی: بدون شهوت هم بنا بر احتیاط واجب جایز نیست. ([www.sistani.org](http://www.sistani.org))، با استفاده از سؤالها و جوابها، تصویر).

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۹۰۹۹)، آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، ۲۸/۸/۱۳۹۳؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۶/۱/۱۳۹۴.

۳- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله خامنه ای، ۲۸/۸/۱۳۹۳.

## نگهداری بازی رایانه ای مستهجن

برخی از افراد ممکن است در رایانه یا موبایل خود بازی های مبتذل و مستهجن داشته باشند لذا باید توجه داشته باشند که انجام این بازیها و نگهداری آنها حتی اگر استفاده نکنند حرام است و باید سریعا از روی سیستم خود حذف کنند.

سؤال: آیا نگهداری عکس، فیلم و بازی های رایانه ای مستهجن در رایانه یا موبایل، جایز است؟

جواب: حرام است (۱) و باید آنها را از بین بُرد (۲) و تخلف از آن موجب تعزیر است. (۳)

## استفاده از فیلتر شکن

برخی از سایتها به دلیل داشتن مطالب انحرافی و ضد اخلاقی توسط مسئولین کشور فیلتر شده اند ولی بعضی از افراد برای استفاده از بازی های آنلاین این سایتها از فیلتر شکن استفاده می کنند که این کار بر خلاف قوانین کشور است و از جهت شرعی نیز اشکال دارد.

ص: ۲۰۶

- 
- ۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله مکارم، ۲۴/۹/۱۳۹۳، آیت الله خامنه ای و آیت الله سیستانی، ۲۶/۹/۱۳۹۳.
  - ۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۱۰۱۶۵)، آیت الله نوری همدانی، ۲۴/۹/۱۳۹۳.
  - ۳- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله مکارم، ۲۴/۹/۱۳۹۳.

سوال: آیا خریدن و نصب فیلتر شکن (۱) (برای ورود به سایت های فیلتر شده) بر روی رایانه شخصی جایز است؟

جواب: اگر خریدن و نصب فیلتر شکن بر خلاف قوانین حکومت اسلامی باشد یا دارای مفسده بوده و یا ترس به گناه افتادن وجود داشته باشد خریدن و نصب کردن آن جایز نیست. (۲)

ص: ۲۰۷

۱- هر کس مرتکب اعمال زیر شود، به حبس از نود و یک روز تا یک سال یا جزای نقدی از پنج تا بیست میلیون ریال یا هر دو مجازات محکوم خواهد شد: الف) فروش یا انتشار یا در دسترس قرار دادن گذرواژه یا هر داده ای که امکان دسترسی غیر مجاز به داده ها یا سیستمهای رایانه ای یا مخابراتی متعلق به دیگری را فراهم کند؛ ب) آموزش نحوه ارتکاب جرایم دسترسی غیر مجاز، شنود غیر مجاز، جاسوسی رایانه ای و تخریب و اخلال در داده ها یا سیستمهای رایانه ای و مخابراتی. تبصره: چنانچه مرتکب، اعمال یاد شده را حرفه خود قرار داده باشد، به حداکثر هر دو مجازات مقرر در این ماده محکوم خواهد شد. ([www.rc.majlis.ir](http://www.rc.majlis.ir))، قانون جرایم رایانه ای، بخش اول، فصل هفتم، ماده ۲۵). طبق این ماده قانونی، انتشار، خرید و فروش فیلتر شکن ها جرم است. (همان، فهرست مصادیق محتوای مجرمانه، موضوع ماده ۲۱ قانون جرایم رایانه ای).

۲- آیت الله مظاهری: [www.almazaheri.ir](http://www.almazaheri.ir)؛ آیت الله شبیری زنجانی: [www.zanjani.net](http://www.zanjani.net)، استفتائات، س ۴۲۹؛ استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله سیستانی، ۱۲/۶/۹۳، آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، ۲۱/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله خامنه ای، ۲۲/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۲۴/۵/۱۳۹۴.



سوال: استفاده از فیلتر شکن که از ابتدا روی موبایل نصب شده اند و قابل حذف شدن نیستند، جایز است؟

جواب: اگر استفاده از فیلتر شکن بر خلاف قوانین حکومت اسلامی باشد یا دارای مفسده بوده و یا ترس به گناه افتادن وجود داشته باشد استفاده از آن جایز نیست. (۱)

### دانلود بازی رایانه ای

سؤال: برخی از سایتها بازی های رایانه ای را به صورت رایگان برای دانلود در سایت خود قرار می دهند، آیا می توانیم این بازیها را دانلود کنیم؟

جواب: بدون اجازه سازندگان بازی رایانه ای جایز نیست، مگر از کفار حربی باشد. (۲)

سؤال: آیا دانلود بازی های رایانه ای مستهجن و مبتذل جایز است؟

جواب: دانلود اینگونه از بازیها حرام و از مصادیق اشاعه فحشا می باشد و باید به صورت جدی از این کار

ص: ۲۰۸

---

۱- همان.

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله نوری همدانی و آیت الله مکارم، ۲/۷/۹۳.

## برد و باخت در بازی های رایانه ای

از احکام و مسائل مهم بازی های رایانه ای که بین بازیکنان اتفاق می افتد مسئله «شرط بندی و برد و باخت» در بازی های رایانه ای است که غالب افراد از احکام فقهی، قوانین و آسیبهای (۲) آن بی خبر هستند و بعد از مدتی دچار مشکلاتی می شوند که خروج از آنها سخت و دشوار است.

## قوانین قمار و شرط بندی

در قانون برای قماربازی قوانین و مجازات سخت و سنگینی وضع شده است که به اختصار بیان می شود:

۱. قماربازی با هر وسیله ای ممنوع و مرتکبین آن به یک تا شش ماه حبس و یا تا ۷۴ ضربه شلاق محکوم می شوند و در صورت تظاهر به قماربازی، به هر دو مجازات محکوم می گردند؛
۲. هر کس آلات و وسایل مخصوص به قماربازی را بخرد یا حمل یا نگهداری کند، به یک تا سه ماه حبس یا تا پانصد هزار تا یک میلیون و پانصد هزار ریال جزای نقدی

ص: ۲۰۹

---

۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله سیستانی و آیت الله مکارم، ۱۲/۶/۹۳.

۲- حقوق مدنی، حبیب الله طاهری، ج ۴، صص ۳۸۰ - ۳۸۵.

محکوم می شود؛

۳. هر کس آلات و وسایل مخصوص به قماربازی را بسازد یا بفروشد یا در معرض فروش قرار دهد یا از خارج وارد کند یا در اختیار دیگری قرار دهد، به سه ماه تا یک سال حبس و یک میلیون و پانصد هزار تا شش میلیون ریال جزای نقدی محکوم می شود؛

۴. هر کس قمارخانه دایر کند یا مردم را برای قمار به آنجا دعوت نماید، به شش ماه تا دو سال حبس و یا از سه میلیون تا دوازده میلیون ریال جزای نقدی محکوم می شود؛

۵. تمام اسباب و نقود متعلق به قمار حسب مورد معدوم یا به عنوان جریمه ضبط می شود. (۱)

### سوالات فقهی

سؤال: آیا بازی با آلات قمار مانند پاسور، تخته نرد و... از طریق کامپیوتر با کامپیوتر، جایز است؟

جواب: اگر با آلات قمار و شرط بندی (برد و باخت) باشد، حرام است. (۲)

ص: ۲۱۰

---

۱- قانون تعزیرات و مجازاتهای بازدارنده، ماده ۲۰۸ تا ۲۱۲، مصوب ۲/۳/۱۳۷۵.

۲- آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سوال ها و جواب ها، بازی های کامپیوتری؛ استفتائات، آیت الله بهجت، ج ۴، ص ۵۵۴، س ۶۴۴۴؛ جامع الأحکام، آیت الله صافی گلپایگانی، ج ۱، ص ۳۰۳، س ۱۰۴۳؛ استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله شیرازی زنجانی، ۱۲/۱۲/۱۳۹۳. آیت الله مکارم: اشکال ندارد ([www.makarem.ir](http://www.makarem.ir)، احکام شرعی، استفتائات) آیت الله سیستانی: اگر در عرف محل این وسایل از آلت قمار شمرده شوند بنابر احتیاط واجب بدون برد و باخت هم جایز نیست. (آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سوال ها و جواب ها، بازی های کامپیوتری). آیت الله خامنه ای: در قمار و شرط بندی باید دو نفر با هم بازی کنند ولی در بازی با کامپیوتر، چون شخص با خودش بازی می کند، اشکال ندارد. ([www.farsi.khamenei.ir](http://www.farsi.khamenei.ir)، رساله آموزشی، ج ۲، قمار و غش و نجش)

سوال: آیا بازی رایانه ای فوتبال که در آن با رایانه مسابقه می دهیم و برد و باخت هم وجود دارد جایز است؟

جواب: در قمار و شرط بندی باید دو نفر با هم بازی کنند ولی در بازی با کامپیوتر، چون شخص با خودش بازی می کند، اشکال ندارد. (۱)

سوال: آیا بازی با آلات قمار مانند پاسور و تخته نرد و ... از طریق کامپیوتر یا اینترنت با شخص دیگری، جایز است؟

جواب: اگر با آلات قمار و شرط بندی (برد و باخت) باشد، حرام است. (۲)

سوال: بعضی از سایت های خارجی بازی های اینترنتی دارند که باید ابتدا مقداری پول داد تا وارد بازی شد اگر ببریم اصل پولمان و جایزه به ما تعلق می گیرد و اگر ببازیم پول خود را از دست می دهیم. بازی کردن و پول دادن به این سایت ها چگونه است؟

جواب: جایز نیست. (۳)

سوال: آیا بازی «کلش آو کلنز» جایز است؟

جواب: اگر دارای تصاویر مبتذل و محتوای حرام و مفسده دار نباشد (۴) و قانون آن را ممنوع نکرده باشد (۵)، اشکال ندارد. (۶)

ص: ۲۱۱

۱- آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سوالها و جوابها، بازی های کامپیوتری؛ همان.

۲- أجوبه الاستفتاءات، آیت الله خامنه ای، ص ۲۴۷، س ۱۱۲۴؛ استفتاءات، آیت الله بهجت، ج ۴، ص ۵۵۴، س ۶۴۴۴؛ جامع الأحکام، آیت الله صافی گلپایگانی، ج ۱، ص ۳۰۳، س ۱۰۴۳؛ استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله سیستانی، آیت الله نوری همدانی و آیت الله مکارم، ۱۲/۱۲/۱۳۹۳.

۳- آیت الله خامنه ای: [www.leader.ir](http://www.leader.ir)، استفتاءات جدید، قمار.

۴- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله مکارم، ۸/۶/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۹/۶/۱۳۹۴.

۵- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله خامنه ای، ۸/۶/۱۳۹۴.

۶- آیت الله شبیری زنجانی: اگر اعتباری که برنده به دست می آورد، قابل خرید و فروش باشد (ولو برنده نخواهد آن را بفروشد) بازی مذکور حرام است. ([www.zanjani.net](http://www.zanjani.net)، استفتاءات، س ۳۶۸)

برخی از بازی های اینترنتی مانند «کلش آو کلنز» چون به صورت جمعی انجام می شوند، سازندگان این بازی برای ارتباط بیشتر کاربران، امکان گفتگوی اینترنتی را برای آنها

ص: ۲۱۲

فراهم کرده است و افراد با یکدیگر به صورت آنلاین چت می کنند لذا اگر بازیکنان از احکام گفتگوهای اینترنتی آگاه نباشند ممکن است دچار آسیب و فعل حرام شوند.

### استفتاء

سوال: آیا چت کردن با جنس مخالف اشکال دارد؟

جواب: اگر ترس آلوده شدن به گناه نباشد و از مطالب تحریک کننده و شهوانی استفاده نشود، اشکال ندارد. (۱)

سوال: حکم چت کردن با شخصی که از جنسیت او بی اطلاع هستیم چیست؟

جواب: اگر خوف وقوع در حرام یا تحریک شهوت وجود داشته باشد جایز نیست. (۲)

### بلوتوث کردن بازی رایانه ای

یکی از راههای گسترش بازی های رایانه ای، بلوتوث

ص: ۲۱۳

- 
- ۱- آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سوالها و جوابها، اینترنت؛ آیت الله نوری همدانی: [www.noorihamedani.com](http://www.noorihamedani.com)، استفتائات منتخب، ش ۱۰۳۴۱؛ آیت الله خامنه ای: [www.leader.ir](http://www.leader.ir)؛ استفتائات جدید، احکام نگاه، ارتباط با نامحرم؛ آیت الله شبیری زنجانی: [www.zanjani.net](http://www.zanjani.net)، استفتائات، س ۲۹۵؛ استفتائات، آیت الله بهجت، ج ۴، ص ۱۹۷، س ۵۳۰۲؛ با استفاده از استفتاءات جدید، آیت الله مکارم، ج ۳، ص ۲۵۶، س ۶۸۳.
- ۲- آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سوالها و جوابها، اینترنت؛ آیت الله شبیری زنجانی: [www.zanjani.net](http://www.zanjani.net)، استفتائات، س ۲۹۵.

کردن آنها از طریق رایانه و موبایل می باشد. امروزه افراد از راه بلوتوث کردن، نرم افزارها و بازی های رایانه ای را برای همدیگر ارسال می کنند و به یکی از سرگرمی های محافل تبدیل شده است ولی متأسفانه گاهی فایلها و بازی های مبتذل و مستهجنی را ارسال می کنند که موجب آلوده شدن افراد و فروپاشی خانواده ها می شود؛ لذا افراد باید از این کار جداً احتنا بکنند و خود را به گناه آلوده نکنند.

## استفتاء

سوال: بلوتوث کردن بازی های رایانه ای مبتذل و مستهجن برای دیگران، جایز است؟

جواب: چون مخالف مقررات حکومت اسلامی است و مفسد اخلاقی، سیاسی، اجتماعی و ... دارد و خوف آلوده شدن به گناه وجود دارد حرام است. (۱)

## موسیقی های بازی رایانه ای

استفاده از موسیقی در جهان به حدی رسیده است که برخی از افراد نمی توانند بدون موسیقی زندگی کنند. طراحان و سازندگان بازی های رایانه ای در بسیاری از

ص: ۲۱۴

---

۱- با استفاده از استفتاء پیامکی «نصب بازی های رایانه ای مستهجن بر روی رایانه دیگران» از دفاتر آیت الله مکارم، آیت الله سیستانی، آیت الله نوری همدانی، ۲۴/۵/۱۳۹۴؛ آیت الله خامنه ای، ۲۵/۵/۱۳۹۴.

بازیها از موسیقی های تند و تحریک کننده ای استفاده می کنند که ممکن است افراد را به گناه و انجام کارهای غیر عاقلانه مبتلا کنند لذا باید از اینگونه آهنگها پرهیز شود.

#### استفتاء

سؤال: آیا گوش دادن به موسیقی هایی که در برخی از بازی های رایانه ای پخش می شود، جایز است؟

جواب: اگر موسیقی پخش شده مناسب با مجلس گناه باشد، گوش دادن به آن جایز نیست. (۱)

سؤال: اگر برای کاربر بازی های رایانه ای هیچ نوع آهنگ و موسیقی ای تحریک کننده نباشد و در او تأثیر منفی نداشته باشد، گوش دادن او جایز است؟

جواب: ملاک حرام بودن موسیقی این است که در نوع افراد تأثیر منفی داشته باشد (خواه این شخص تحریک شود

ص: ۲۱۵

---

۱- با استفاده از استفتائات امام خمینی، ج ۲، ص ۱۳، س ۲۸؛ استفتائات جدید، آیت الله تبریزی، ج ۲، ص ۲۱۲، س ۹۵۷؛ جامع المسائل، آیت الله فاضل، ج ۱، ص ۲۴۳، س ۹۸۸؛ سایت آیت الله وحید خراسانی: WWW.wahidkhorasani.com؛ استفتائات، آیت الله بهجت، ج ۱، ص ۳۹۴، س ۱۴۰۶؛ أجوبه الاستفتائات، آیت الله خامنه ای، ص ۲۴۷، س ۱۱۲۷؛ استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله سیستانی، آیت الله شبیری زنجانی، آیت الله مکارم و آیت الله نوری همدانی، ۲۸/۳/۱۳۹۳.



و در او اثر منفی داشته باشد، یا نداشته باشد). (۱)

## نهی از منکر و بازی رایانه ای

سؤال: آیا افرادی را که مشغول بازی های رایانه ای هستند که در آن به مقدسات مسلمانان توهین و جسارت می شود، باید نهی از منکر بکنیم یا لازم نیست؟

جواب: در صورتی که شرایط نهی از منکر وجود داشته باشد، واجب است که نهی از منکر انجام شود. (۲)

سؤال: آیا حذف کردن بازی های رایانه ای مبتذل و مستهجن از روی رایانه و موبایل دیگران بدون اجازه و اطلاع آنها از باب نهی از منکر جایز است؟

جواب: اگر بدون اجازه وارد رایانه و موبایل دیگران شود و تجسس کند تا بازی مبتذل را پیدا کرده و حذف کند، جایز نیست (۳) اما اگر حذف کردن بازی بدون تجسس

ص: ۲۱۶

۱- استفتائات جدید، آیت الله مکارم، ج ۳، ص ۱۵۳، س ۴۵۷؛ جامع المسائل، آیت الله فاضل، ج ۱، ص ۲۴۵، س ۹۹۶؛ استفتائات، آیت الله بهجت، ج ۴، ص ۵۲۳، س ۶۳۲۵؛ أجوبه الاستفتائات، آیت الله خامنه ای، ص ۲۴۸، س ۱۱۳۱.

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۹۴۹۳)، آیت الله سیستانی، آیت الله نوری همدانی و آیت الله مکارم، ۸/۹/۱۳۹۳.

۳- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله سیستانی، ۱/۶/۱۳۹۴. آیت الله شبیری زنجانی: جایز نیست مگر اینکه جلوگیری از منکر، متوقف بر حذف کردن باشد در اینصورت اشکال ندارد ولی باید لحاظ شود که مفسده دیدن این بازی رایانه ای مبتذل (برای حذف کردن) بیشتر است یا مفسده تصرف در اموال دیگران. (استفتاء پیامکی از دفتر، کد استفتاء: ۲۰۴۲۲؛ ۱/۶/۱۳۹۴) آیت الله جوادی آملی: امر به معروف مراحلی دارد؛ از تذکر زبانی شروع می شود ولی تصرف در لوازم شخصی دیگران جایز نیست. تذکر زبانی کافی است. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۴/۶/۱۳۹۴)

باشد(۱) و مفسده ای (مانند اختلاف و درگیری) نداشته باشد اشکال ندارد(۲) ولی بهتر است در صورت امکان ابتدا با زبان نرم و ملایم آنها را ارشاد کنند که خودشان حذف کنند(۳).

### خمس بازی رایانه ای

سؤال: سی دی بازی های رایانه ای بعد از نصب، تا زمانی که مشکلی پیش نیاید، مورد استفاده واقع نمی شوند و اگر این سی دیها تا سال خمسی بدون استفاده بماند، آیا به آنها خمس تعلق می گیرد؟

ص: ۲۱۷

---

۱- مثلا خود شخص بازی مبتذل را نشان دهد یا خودش تعریف کند که چنین بازی رایانه ای مبتذل و مستهجنی در رایانه و موبایلش وجود دارد و یا از راههای دیگری غیر از تجسس، علم پیدا شود که اینگونه از بازی ها وجود دارد.

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله مکارم و آیت الله نوری همدانی، ۳۱/۵/۱۳۹۴.

۳- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله مکارم، ۳۱/۵/۱۳۹۴.

جواب: اگر cd در معرض استفاده (۱) باشد، به آن خمس تعلق نمی گیرد. (۲)

## بازی های رایانه ای دوبله

کاربران محترم باید دقت داشته باشند که برخی از بازیها در خارج از کشور دوبله شده و وارد مملکت می شوند ولی ممکن است افراد و بازیکنان خیال کنند توسط مسئولین داخلی دوبله شده اند و تصاویر مبتذل و مطالب انحرافی آنها را حذف کرده اند در حالی که اینگونه نیست و نباید فریب بخورند و این بازیها را خریداری کنند و به گناه آلوده شوند.

## استفتاء

سوال: آیا دوبله کردن بازی های رایانه ای بدون اجازه تولید کننده، جایز است؟

جواب: بدون اجازه تولید کننده، جایز نیست (۳) مگر از

ص: ۲۱۸

۱- مورد استفاده واقع می شود، ولو مدتها بدون استفاده بماند.

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله شبیری زنجانی، آیت الله سیستانی و آیت الله مکارم، ۳۱/۶/۹۳. آیت الله نوری همدانی: اگر زائد بر نیاز باشد و سال بر آن بگذرد، خمس دارد. (استفتاء پیامکی از دفتر، ۳۱/۶/۹۳).

۳- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله نوری همدانی، آیت الله مکارم، ۲۲/۶/۱۳۹۴؛ آیت الله جوادی آملی، ۲۳/۶/۱۳۹۴. آیت الله شبیری زنجانی: اگر عقلا- برای تولید کننده حقی قائل باشند بنا بر احتیاط بدون اجازه جایز نیست و اگر قانونی در این زمینه وجود دارد بنا بر احتیاط مراعات شود (استفتاء پیامکی از دفتر، کد استفتاء: ۲۱۵۸۴؛ ۲۲/۶/۱۳۹۴)

کفار حربی باشند که در اینصورت اشکال ندارد. (۱)

سوال: بعضی از شرکتهای داخلی بازهای خارجی را دوبله می کنند. اگر این بازی ها بر روی اعتقادات و ... مخاطب تأثیر منفی داشته باشد، آیا دوبله این اثر برای آنها حق و مالکیت ایجاد می کند؟

جواب: دوبله کردن اینگونه از بازی های رایانه ای جایز نیست و حق مالکیت ایجاد نمی کند. (۲) تکثیر و پخش این نوع بازی ها هر چند با اجازه دوبله کننده باشد جایز نیست. (۳)

ص: ۲۱۹

---

۱- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله مکارم، ۲۲/۶/۱۳۹۴. آیت الله جوادی آملی: مگر صاحب فیلم تصریح کند که استفاده عموم از آن جایز است در اینصورت دوبله کردن جایز است (استفتاء از دفتر، ۲۳/۶/۱۳۹۴)

۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۸۴۷۵)، ۱۱/۸/۱۳۹۳.

۳- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله خامنه ای، ۱۱/۸/۱۳۹۳.

### کودکان و بازی رایانه ای

بارها در تبلیغات تلویزیونی، «تبلت و موبایل» به عنوان یک وسیله سرگرمی و تفریح برای کودکان معرفی شده است و همین امر کودکان را تشویق به خریدن این ابزار می کند و والدین هم چاره ای جز انجام این کار ندارند در حالیکه بسیاری از کودکان در این سن نباید از تبلت و موبایل های پیشرفته استفاده کنند زیرا توان تحلیل محتوای این بازی های که در تبلت و موبایل اجرا می شود را ندارند در نتیجه در معرض آسیب های اخلاقی و اعتقادی این وسایل قرار می گیرند.

ص: ۲۲۰

بارها مشاهده شده است که کودکان زیر پنج سال (که در تمام دنیا قوانین خاصی برای آنها وجود دارد و از داشتن خیلی از امکانات آنها را موقتاً محروم می کنند) (۱) با داشتن تبلت و موبایل‌های پیشرفته به اینترنت وصل شده و از بازی های آن لاین استفاده می کنند و متأسفانه برخی از والدین این کار را نشانه رشد و تکامل فرزند می دانند در حالی که با دست خویش کودکان پاک و معصوم خود را آلوده کرده و از اجتماع و تحرک و فعالیت‌های بدنی محروم می کنند.

## استفتاء

سوال: آیا در اختیار قرار دادن کامپیوتر برای کودکان و نوجوانان در صورتی که احتمال مفسده توسط سایت های غیر اخلاقی برود جایز است؟

جواب: تا زمانی که یقین نداشته باشید که در راه حرام استفاده می کنند اشکال ندارد (۲) ولی اگر یقین داشته باشید به انجام گناه کمک می کنید (۳) یا ترس دارید که به فساد

ص: ۲۲۱

- 
- ۱- به خاطر سلامتی روحی و جسمی کودک، آنها را دسترسی به برخی از امکانات محدود می کنند مانند مشاهده فیلم‌های ترسناک، خشن و مستهجن و ... .
  - ۲- استفتاء، آیت الله خامنه ای، ۲۰/۶/۹۳.
  - ۳- استفتاء، آیت الله مکارم، ۲۰/۶/۹۳.

کشیده شوند جایز نیست. (۱)

سوال: آیا استفاده از اینترنت، رایانه و تبلت برای کودکان جایز است؟

جواب: اگر ترس کشیده شدن کودکان به گناه باشد و ترس تاثیر {منفی} در تربیت دینی کودکان وجود داشته باشد، حرام است. (۲)

سوال: آیا خرید اینترنت پر سرعت برای منزل جایز است؟ (در حالیکه فرزندان با اینترنت پرسرعت می توانند به بازی های آن لاین با سرعت و کیفیت بیشتری دسترسی داشته باشند ولی دسترسی به مطالب و سایتهای منحرف و مستهجن راحت تر می شود).

جواب: در صورتی که مفسده نداشته باشد (۳) و ترس افتادن به حرام نباشد اشکال ندارد. (۴)

ص: ۲۲۲

---

۱- آیت الله سیستانی: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)، سوالها و جوابها، رایانه؛ استفتاء، آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۶۹۸۰)، ۲۰/۶/۹۳.

۲- همان، سوالها و جوابها، رایانه.

۳- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله خامنه ای، ۱۳/۱۱/۱۳۹۳.

۴- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله سیستانی، آیت الله مکارم، آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۱۱۹۳۶). آیت الله نوری همدانی: مانعی ندارد (استفتاء پیامکی از دفتر، ۱۳/۱۱/۱۳۹۳)

سوال: آیا بر والدین واجب است برای اینکه از طریق اینترنت و بازی های رایانه ای، به فرزندان آنها آسیبهای اخلاقی و اعتقادی وارد نشود، اطلاعاتشان را درباره رایانه، اینترنت و شبکه های اجتماعی زیاد کنند و در دوره های آموزشی شرکت کنند؟

جواب: در صورتی که تنها راه تربیت، این راه نباشد، واجب نیست (۱) ولی سزاوار است والدین اموری را که در تربیت بهتر فرزندان مفید است، یاد بگیرند. (۲)

سوال: برخی از والدین برای اینکه به فعالیتها و بازی های اینترنتی فرزندان خود اشراف و آگاهی داشته باشند نرم افزارهایی (۳) را بر روی رایانه نصب می کنند تا مواظب آنها باشند و در صورت نیاز به آنها تذکرات لازم را بدهند. آیا این کار جایز است؟ از مصادیق تجسس حرام

ص: ۲۲۳

- 
- ۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله سیستانی، آیت الله نوری همدانی، ۹/۳/۱۳۹۴؛ آیت الله صافی گلپایگانی، ۱۰/۳/۱۳۹۴. آیت الله مکارم: اگر برای پیشگیری از خطرات و تربیت فرزندان به این کار نیاز باشد لازم است اقدام کنند و همچنین فرزندان خود را طوری تربیت کنند که در برابر این خطرات در امان بمانند (استفتاء پیامکی از دفتر، ۹/۳/۱۳۹۴).
  - ۲- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله نوری همدانی، ۹/۳/۱۳۹۴؛ آیت الله شبیری زنجانی (کد استفتاء: ۱۵۸۳۹)، ۱۰/۳/۱۳۹۴.
  - ۳- فیلترینگ خانگی پاساد، آی نت، کید لاگر. ([www.cyberpolice.ir](http://www.cyberpolice.ir)).



محسوب می شود؟

جواب: اگر مصالح و امور تربیتی فرزندان مشروط به این کار باشد اشکال ندارد(۱) ولی نباید به واسطه این کار در

امور دیگر فرزندان تجسس شود.(۲)

سؤال: آیا شکستن و انهدام بازی های رایانه ای مبتذل و مستهجن توسط والدین جایز است؟

جواب: چون این سی دی ها مالیت ندارند، انهدام و شکستن آنها اشکال ندارد.(۳)

ص: ۲۲۴

---

۱- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله خامنه ای، آیت الله سیستانی، آیت الله مکارم، آیت الله نوری همدانی، ۵/۸/۱۳۹۳؛ آیت الله شبیری زنجانی، ۷/۸/۱۳۹۳.

۲- استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله شبیری زنجانی، ۷/۸/۱۳۹۳.

۳- استفتاء پیامکی از دفاتر آیت الله شبیری زنجانی و آیت الله مکارم، ۱۰/۲/۱۳۹۴. آیت الله سیستانی: اگر نهی از منکر مستلزم اتلاف مال غیر یا ایراد ضرب باشد باید با اذن حاکم شرع باشد بنابر احتیاط واجب. ([www.sistani.org](http://www.sistani.org))، سوالها و جوابها، رایانه)

## فصل سوم: توصیه هایی درباره بازی های رایانه ای

والدین و کاربران محترم باید توجه داشته باشند که ضررها و آسیبهای یاد شده تمام آنها را تهدید می کند. برای اینکه از همه یا بخش مهمی از این آسیبهها در امان باشند، سزاوار است به توصیه هایی که ذکر می شود، عمل کرده و فرزندان خود را حفظ کنند.

۱. در روز مقداری از وقت خود را برای گفتگوی و ارتباط با فرزندان قرار دهید و نگذارید به خاطر کمبود حضور شما، وقت خود را با اینترنت و بازی های رایانه ای بگذرانند.

۲. اگر در عنوان و عکسهای روی بسته بندی بازیها، موارد خشونت و موضوعات جنسی وجود دارد، از خرید

اینگونه بازیها خودداری کنیم. (۱)

۳. زمان بازی رایانه‌های فرزندان خود را تعیین و محدود کنید (توصیه می‌شود بیش از یک ساعت در روز نباشد). (۲)

۴. لازم است والدین به همان اندازه که در خصوص (تماشای) تلویزیون آگاهی و هشدار می‌دهند، در مورد بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای نیز این هشدار را اعمال نمایند؛ (۳)

۵. اگر چنانچه قرار است از بازی‌های رایانه‌ای استفاده کنید، بهتر است بازی‌های تصویری خلاق باشد که کودکان باید به وسیله آنها، معماهایی را حل کنند؛ (۴)

۶. بازی‌های ایرانی را به فرزندانان معرفی کنید (۵) و آنها را مطابق و متناسب با سن فرزندان انتخاب نمایید و حتماً فرهنگ صحیح استفاده از آن را به آنها گوشزد کنید؛ (۶)

ص: ۲۲۶

---

۱- [www.ircg.ir](http://www.ircg.ir)، مقاله «نقش نظارتی والدین بر بازی‌های رایانه‌ای».

۲- همان.

۳- همان.

۴- [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net)، مقاله «اثر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان».

۵- باید توجه شود که معنای این کلام این نیست که همه بازی‌های ابرانی بدون مشکل هستند بلکه بسیاری از آسیب‌های محتوایی بازی‌های غربی را ندارند و مسئولین سعی کرده‌اند این بازیها را متناسب با دین و فرهنگ کشورمان بسازند لذا دارای تصاویر مبتذل، موسیقی‌های تند و حرام و عقاید انحرافی نیستند.

۶- [www.CyberPolice.ir](http://www.CyberPolice.ir)، مقاله «استفاده زیاد از اینترنت باعث افسردگی می‌شود».

۷. بهتر است کودکان زیر ۳ سال اصلاً با بازی های ویدیویی و رایانه ای آشنا نشوند و تا آنجا که ممکن است، با اسباب بازی های قابل لمس و واقعی مثل خانه سازی و... سرگرم شوند؛(۱)

۸. برای رهایی از تنهایی و منزوی شدن فرزندان، بازی هایی را انتخاب کنید که بیش از یک بازیکن در آنها بازی می کنند؛ چراکه باعث می شود دو یا سه نفر با هم بازی کنند و این کار تا حدی ضررها را کمتر می کند؛(۲)

۹. بهتر است خانواده ها رایانه را به یک وسیله اجتماعی تبدیل کنند. بهترین نرم افزار موجود در این خصوص «Lapware» ذکر شده است که به شما و کودکان اجازه می دهد از رایانه تجربه ای مشترک داشته باشید؛(۳)

۱۰. اگر والدین نسبت به محتوای بازیها اطلاعاتی ندارند، بهتر است قبل از خریدن هر بازی ای با اشخاص مطمئن و متدین درباره خریدن یا نخریدن آن مشورت کنند و از اینکه خود فرزند بازی ای را پیشنهاد کند، فوراً استقبال نکنند.

۱۱. قبل از خرید بازی، در صورت امکان آن را به طور

ص: ۲۲۷

---

۱- [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net)، مقاله «همبازی دیجیتالی من»، نوریه نوچمنی.

۲- همان.

۳- همان.

خصوصی تماشا کنید تا بتوانید شخصاً نسبت به خریدن یا نخریدن آن تصمیم درستی اتخاذ کنید؛(۱)

۱۲. با استفاده از نرم افزارهای فیلترینگ خانگی (کنترل والدین) بر فعالیت رایانه ای فرزندان نظارت داشته باشید.

۱۳. به فرزندان خود بیاموزید به درخواست کاربرانی که نمی شناسند، پاسخ ندهند و تحت هیچ عنوان اطلاعات شخصی و مالی خود را ارسال نکنند.(۲)

۱۴. اگر برای فرزندان در خانه اینترنت پرسرعت تهیه می کنید، سعی کنید با نظارت خودتان مورد استفاده قرار گیرد.(۳)

۱۵. از مهمترین مواردی که جنبه پیشگیرانه دارد، نصب و راه اندازی رایانه در محلی است که قابلیت کنترل فیزیکی و چشمی توسط والدین بر عملکرد فرزندان میسر باشد.(۴)

۱۶. اگر از فرزندان در محیط مجازی خطایی سرزد از

ص: ۲۲۸

---

۱- [www.ircg.ir](http://www.ircg.ir)، مقاله «نقش نظارتی والدین بر بازی های رایانه ای».

۲- [www. Cyber Police.ir](http://www.Cyber Police.ir)، مقاله «نظارت والدین در استفاده از رایانه، طی اوقات فراغت فرزندان».

۳- [www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)، مقاله «آمار بازدید ایرانی ها از صفحات سکسی، فریب و حيله غربی هاست»، ۳/۷/۱۳۸۹.

۴- [www. Cyber Police.ir](http://www. Cyber Police.ir)، مقاله «نظارت والدین در استفاده از رایانه، طی اوقات فراغت فرزندان».

اصل «تغافل»<sup>(۱)</sup> استفاده کنید و در زمانی مناسب با مهربانی و صمیمیت آن آسیب را برطرف کنید.

۱۷. برای استفاده فرزندان از رایانه و اینترنت برنامه ریزی، زمانبندی و هدف گذاری داشته باشید.<sup>(۲)</sup>

۱۸. آسیبهای اینترنت و بازی های رایانه ای را برای آنها با زبانی نرم و مهربان بیان کنید.

۱۹. حتماً در دوره های آموزشی رایانه و اینترنت شرکت کنید.

۲۰. در نصب بازی روی گوشی خود، از بازی هایی که برای نصب شدن، طلب دسترسی به «PHONEBOOK» را دارند پرهیزید.<sup>(۳)</sup>

ص: ۲۲۹

---

۱- گاهی لازم است انسان در برابر اشتباه و خطاهای دیگران چشم پوشی کند یعنی خود را به نداستن نشان دهد. اما در موقع خوبی شخص خطا کار را با روشهای مناسب و مفید به اشتباه بودن کارش آگاه کند و به او بفهماند از فعل اشتباهش دست بردارد و گرنه با مشکلات جدی ای رو به رو می شود. در همین رابطه علی (علیه السلام) فرمودند: «لَمَّا حَلِمَ كَالْتَعَافُلِ؛ هیچ بردباری ای مانند تغافل نیست». (عیون الحکم و المواعظ، لیشی، ص ۵۳۱، ح ۹۶۵۸)

۲- [www.Cyber Police.ir](http://www.Cyber Police.ir)، مقاله «نظارت والدین در استفاده از رایانه، طی اوقات فراغت فرزندان».

۳- همان، مقاله «چگونه از حملات هکرها به سیستم شخصی در امان باشیم؟»



## آدرس دفاتر مراجع تقلید

### مقام معظم رهبری

سایت: [www.leader.ir](http://www.leader.ir)

نشانی الکترونیکی: [info\\_leader@liader.ir](mailto:info_leader@liader.ir)

تلفن: ۳۷۷۴۶۶۶۶ (۰۲۵)

### آیت الله سیستانی

سایت: [www.sistani.org](http://www.sistani.org)

نشانی الکترونیکی: [farsi@sistani.org](mailto:farsi@sistani.org)

تلفن: ۳۷۷۴۱۴۱۵ (۰۲۵)

استفتاء پیامکی: ۰۹۱۹۸۵۰۷۵۰۰

ص: ۲۳۱



## آیت الله شبیری زنجانی

سایت: [www.zanjani.ir](http://www.zanjani.ir)

نشانی الکترونیکی: [zanjani.tamas@gmail.com](mailto:zanjani.tamas@gmail.com)

تلفن: ۳۷۷۴۰۳۲۳ (۰۲۵) - ۳۷۷۴۰۳۲۲ (۰۲۵) - ۳۷۷۴۰۳۲۱ (۰۲۵)

استفتاء پیامکی: ۵۰۰۰۱۰۴۰

## آیت الله مکارم شیرازی

سایت: [www.Makarem.ir](http://www.Makarem.ir)

تلفن: ۳۷۸۴۰۰۰۳ (۰۲۵)

استفتاء پیامکی: ۱۰۰۰۰۱۰۰

## آیت الله وحید خراسانی

سایت: [www.wahidkhorasani.com](http://www.wahidkhorasani.com)

تلفن: ۳۷۷۴۰۶۱۱ (۰۲۵) - ۳۷۷۴۲۴۴۵ (۰۲۵)

## آیت الله نوری همدانی

سایت: [www.noorihamedani.com](http://www.noorihamedani.com)

تلفن: ۳۷۷۴۱۸۵۰ (۰۲۵)

استفتاء پیامکی: ۳۰۰۰۴۸۴۴

ص: ۲۳۲

آیت اللہ صافی گلپایگانی

سایت: [www.saafi.net](http://www.saafi.net)

تلفن: ۳۷۴۷۹ (۰۲۵)

استفتاء پیامکی: ۳۰۰۰۷۴۷۹

ص: ۲۳۳

۱. آمالی، مفید، محمد بن محمد، محقق / مصحح: استاد ولی، حسین و غفاری علی اکبر، ناشر: کنگره شیخ مفید، قم، چاپ اول، ۱۴۱۳ ق.
۲. استفتائات، سید روح الله موسوی خمینی، دفتر انتشارات اسلامی وابسته به جامعه مدرسین حوزه علمیه قم، چاپ پنجم، ۱۴۲۲ ق.
۳. استفتائات جدید، ناصر مکارم شیرازی، انتشارات مدرسه امام علی بن ابی طالب علیه السلام، چاپ دوم، ۱۴۲۷ ق.
۴. استفتائات، محمدتقی بهجت فومنی گیلانی، دفتر حضرت آیه الله آیت الله بهجت، چاپ اول، ۱۴۲۸ ق.
۵. أجوبه الاستفتائات، سید علی حسینی خامنه ای، دفتر معظم له، قم، چاپ اول، ۱۴۲۴ ق.
۶. استفتائات جدید، جواد بن علی تبریزی، چاپ اول.
۷. توحید، ابن بابویه، محمد بن علی، محقق / مصحح: حسینی،

هاشم، ناشر: جامعه مدرسین، قم، چاپ اول، ۱۳۹۸ ق.

۸. توضیح المسائل، خمینی، سید روح الله موسوی، چاپ اول، ۱۴۲۶ ه ق.

۹. توضیح المسائل، جعفر سبحانی تبریزی، مؤسسه امام صادق علیه السلام، قم، چاپ سوم، ۱۴۲۹ ه ق.

۱۰. توضیح المسائل، حسین وحید خراسانی، مدرسه امام باقر علیه السلام، قم، چاپ نهم، ۱۴۲۸ ه ق.

۱۱. توضیح المسائل، سید موسی شبیری زنجانی، انتشارات سلسبیل، قم، چاپ اول، ۱۴۳۰ ه ق.

۱۲. جامع الاحکام، لطف الله صافی گلپایگانی، انتشارات حضرت معصومه سلام الله علیها، چاپ چهارم، ۱۴۱۷ ق.

۱۳. جامع المسائل، محمد فاضل لنکرانی موحدی، انتشارات امیر قلم، چاپ یازدهم.

۱۴. حقوق مدنی، حبیب الله طاهری، دفتر انتشارات اسلامی وابسته به جامعه مدرسین حوزه علمیه قم، ۱۴۱۸ ه ق، چاپ دوم.

۱۵. عیون الحکم و المواعظ، علی بن محمد لیثی واسطی، محقق و مصحح: حسین حسینی بیرجندی، دار الحدیث، چاپ اول، ۱۳۷۶ ش.

۱۶. کافی، کلینی، محمد بن یعقوب، محقق / مصحح: غفاری علی اکبر و آخوندی، محمد، ناشر: دار الکتب الإسلامیه، تهران، چاپ چهارم، ۱۴۰۷ ق.

ص: ۲۳۵

۱۷. کنز الفوائد، کراچکی، محمد بن علی، محقق / مصحح: نعمه، عبد الله، ناشر: دارالذخائر، قم، چاپ اول، ۱۴۱۰ ق.

۱۸. نهج البلاغه (صبحی صالح)، محمد بن حسین شریف رضی، محقق و مصحح: فیض الإسلام، انتشارات هجرت، چاپ اول، ۱۴۱۴ ق.

ص: ۲۳۶

## مجلات، ماهنامه و فصلنامه

۱. پیام انقلاب، ش ۴۲، دی ماه ۸۹.
  ۲. پژوهش نامه اخلاق، ش ۱۴، زمستان ۹۰.
  ۳. رهاورد نور، زمستان ۱۳۸۴، ش ۱۳.
  ۴. فقه اهل بیت علیهم السلام، جمعی از مؤلفان، ناشر: مؤسسه دائره المعارف فقه اسلامی بر مذهب اهل بیت علیهم السلام، قم، چاپ اول، صاحب امتیاز و مدیر مسئول: سید محمود هاشمی - سردبیر: عبد الرضا ایزدپناه.
  ۵. موعود، ش ۸۷.
- ص: ۲۳۷

www.leader.ir ۱

.www.farsi.khamenei.ir ۲

www.makarem.ir ۳

.www.sistani.org ۴

.www.zanjani.net ۵

www.wahidkhorasani.com ۶

www.safi.ir ۷

.www.almazaheri.ir ۸

.www.farsnews.com ۹

www.psyop.ir ۱۰

.www.javanonline.ir ۱۱

.vgpostmortem.irwww ۱۲

www.rasad.org ۱۳

www.rasekhoon.net ۱۴

www.yjc.ir ۱۵

www.tebyan.net ۱۶

.www.persianacademy.ir ۱۷

www.hamshahrionline.ir ۱۸

www.irinn.ir ۱۹

www.asriran.com ۲۰

.www.tavvabin۳۱۳.blogfa.com ۲۱

www.isna.ir ۲۲

www.digikala.com ۲۳

www.jahannews.com ۲۴

۲۵www.barzkar۲.persianblog.ir

www.cyberpolice.ir ۲۶

www.forbes.com ۲۷

vgpostmortem.blogfa.com ۲۸

www.shia-news.com ۲۹

۳۰www.gamefa.com

۳۱www.sahebnews.ir

www.rc.majlis.ir ۳۲۳۳

۳۴www.merriam-webster.com

www.internet.ir ۳۵



[www.gerdab.ir](http://www.gerdab.ir)

[www.mehrnews.com](http://www.mehrnews.com)

[www.mashregnews.ir](http://www.mashregnews.ir)

[www.puya.nashriyat.ir](http://www.puya.nashriyat.ir)

[www.seraj24.ir](http://www.seraj24.ir)

ص: ۲۳۹

[www.wikifeqh.ir](http://www.wikifeqh.ir)۴۰

[mhta.persianblog.ir](http://mhta.persianblog.ir)۴۱

[www.bayanportal.ir](http://www.bayanportal.ir)۴۲

[www.serajgame.ir](http://www.serajgame.ir)۴۳

[www.mouood.org](http://www.mouood.org)۴۴

[www.ammargame.blogfa.com](http://www.ammargame.blogfa.com)۴۵

[www.tasnimnews.com](http://www.tasnimnews.com)۴۶

[www.parsi.wiki](http://www.parsi.wiki)۴۷

ص: ۲۴۰

بسمه تعالی

هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ

آیا کسانی که می‌دانند و کسانی که نمی‌دانند یکسانند؟

سوره زمر / ۹

مقدمه:

موسسه تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان، از سال ۱۳۸۵ هـ. ش تحت اشراف حضرت آیت الله حاج سید حسن فقیه امامی (قدس سره الشریف)، با فعالیت خالصانه و شبانه روزی گروهی از نخبگان و فرهیختگان حوزه و دانشگاه، فعالیت خود را در زمینه های مذهبی، فرهنگی و علمی آغاز نموده است.

مرامنامه:

موسسه تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان در راستای تسهیل و تسریع دسترسی محققین به آثار و ابزار تحقیقاتی در حوزه علوم اسلامی، و با توجه به تعدد و پراکندگی مراکز فعال در این عرصه و منابع متعدد و صعب الوصول، و با نگاهی صرفاً علمی و به دور از تعصبات و جریان‌های اجتماعی، سیاسی، قومی و فردی، بر مبنای اجرای طرحی در قالب «مدیریت آثار تولید شده و انتشار یافته از سوی تمامی مراکز شیعه» تلاش می‌نماید تا مجموعه ای غنی و سرشار از کتب و مقالات پژوهشی برای متخصصین، و مطالب و مباحثی راهگشا برای فرهیختگان و عموم طبقات مردمی به زبان های مختلف و با فرمت های گوناگون تولید و در فضای مجازی به صورت رایگان در اختیار علاقمندان قرار دهد.

اهداف:

۱. بسط فرهنگ و معارف ناب ثقلین (کتاب الله و اهل البیت علیهم السلام)
۲. تقویت انگیزه عامه مردم بخصوص جوانان نسبت به بررسی دقیق تر مسائل دینی
۳. جایگزین کردن محتوای سودمند به جای مطالب بی محتوا در تلفن های همراه، تبلت ها، رایانه ها و ...
۴. سرویس دهی به محققین طلاب و دانشجو
۵. گسترش فرهنگ عمومی مطالعه
۶. زمینه سازی جهت تشویق انتشارات و مؤلفین برای دیجیتالی نمودن آثار خود.

سیاست ها:

۱. عمل بر مبنای مجوز های قانونی
۲. ارتباط با مراکز هم سو
۳. پرهیز از موازی کاری

۴. صرفا ارائه محتوای علمی

۵. ذکر منابع نشر

بدیهی است مسئولیت تمامی آثار به عهده ی نویسنده ی آن می باشد .

فعالیت های موسسه :

۱. چاپ و نشر کتاب، جزوه و ماهنامه

۲. برگزاری مسابقات کتابخوانی

۳. تولید نمایشگاه های مجازی: سه بعدی، پانوراما در اماکن مذهبی، گردشگری و...

۴. تولید انیمیشن، بازی های رایانه ای و ...

۵. ایجاد سایت اینترنتی قائمیه به آدرس: [www.ghaemiyeh.com](http://www.ghaemiyeh.com)

۶. تولید محصولات نمایشی، سخنرانی و...

۷. راه اندازی و پشتیبانی علمی سامانه پاسخ گویی به سوالات شرعی، اخلاقی و اعتقادی

۸. طراحی سیستم های حسابداری، رسانه ساز، موبایل ساز، سامانه خودکار و دستی بلوتوث، وب کیوسک، SMS و...

۹. برگزاری دوره های آموزشی ویژه عموم (مجازی)

۱۰. برگزاری دوره های تربیت مربی (مجازی)

۱۱. تولید هزاران نرم افزار تحقیقاتی قابل اجرا در انواع رایانه، تبلت، تلفن همراه و... در ۸ فرمت جهانی:

JAVA.۱

ANDROID.۲

EPUB.۳

CHM.۴

PDF.۵

HTML.۶

CHM.۷

GHB.۸

و ۴ عدد مارکت با نام بازار کتاب قائمیه نسخه :

ANDROID.۱

IOS.۲

WINDOWS PHONE.۳

WINDOWS.۴

به سه زبان فارسی ، عربی و انگلیسی و قرار دادن بر روی وب سایت موسسه به صورت رایگان .

در پایان :

از مراکز و نهادهایی همچون دفاتر مراجع معظم تقلید و همچنین سازمان ها، نهادها، انتشارات، موسسات، مؤلفین و همه

بزرگوارانی که ما را در دستیابی به این هدف یاری نموده و یا دیتا های خود را در اختیار ما قرار دادند تقدیر و تشکر می  
نماییم.

آدرس دفتر مرکزی:

اصفهان - خیابان عبدالرزاق - بازارچه حاج محمد جعفر آواده ای - کوچه شهید محمد حسن توکلی - پلاک ۱۲۹/۳۴ - طبقه  
اول

وب سایت: [www.ghbook.ir](http://www.ghbook.ir)

ایمیل: [Info@ghbook.ir](mailto:Info@ghbook.ir)

تلفن دفتر مرکزی: ۰۳۱۳۴۴۹۰۱۲۵

دفتر تهران: ۰۲۱ - ۸۸۳۱۸۷۲۲

بازرگانی و فروش: ۰۹۱۳۲۰۰۰۱۰۹

امور کاربران: ۰۹۱۳۲۰۰۰۱۰۹



مرکز تحقیقات رایانگی

اصفهان

# گامی

WWW



برای داشتن کتابخانه های تخصصی  
دیگر به سایت این مرکز به نشانی

**[www.Ghaemiyeh.com](http://www.Ghaemiyeh.com)**

[www.Ghaemiyeh.net](http://www.Ghaemiyeh.net)

[www.Ghaemiyeh.org](http://www.Ghaemiyeh.org)

[www.Ghaemiyeh.ir](http://www.Ghaemiyeh.ir)

مراجعه و برای سفارش با ما تماس بگیرید.

۰۹۱۳ ۲۰۰۰ ۱۰۹

